

Games PLUS

CD-ROM & Mag

Die
Nr.1

Das Magazin
mit Vollversion

100!
GEHEIMTIPS
+ MEGAPOSTER
ZU
C&C



11/99
nur DM

19,80
DM 9,90 Heft + Demo-CD
+ DM 9,90 Vollversion

MIT
3
CD-ROMs

PHARAO

EXKLUSIV: Das komplette Tutorial und der erste spielbare Level des vielversprechenden Caesar-3-Nachfolgers.

PRINCE OF PERSIA 3D

EXKLUSIV: Die spielbare Demo des Tomb-Raider-Rivalen. Spannungsgeladene Action und geniale Jump&Run-Einlagen.

EARTH 2150

EXKLUSIV: Gigantische 220-MB-Demo mit zwei packenden Missionen, Multiplayer-Karten plus Skirmish-Modus!

DRIVER

Neue Demo des Action-Knallers.
Mit Direct3D- und Glide-Support!

HEISSE VIDEO-REPORTAGEN:
Gothic, Autobahn
Raser 2, ECTS-
Messebericht, u.a.

**27 NEUE PATCHES,
TREIBER UND TOOLS:**
Dungeon Keeper 2, Jagged
Alliance 2, GTA London Add-On, u.v.m.



STAR TREK™

STARFLEET ACADEMY™ CADET BRIEFING

VOLLVERSION Packendes Action-Adventure in
den unendlichen Weiten des Star-Trek-Universums!

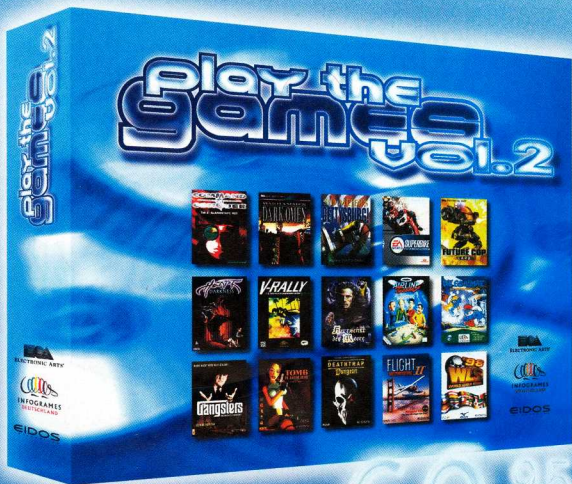


**JEDE ELITE HAT IHR
ERKENNUNGSZEICHEN.**

Es gibt viele Spiele und so manche Spielesammlungen. Aber es gibt nur ein PLAY THE GAMES. PLAY THE GAMES VOL.2 - Die Sammlung für alle, die wissen, was gute Spiele sind.

Command & Conquer Tell 2: Alarmstufe Rot • Dark Omen • Gettysburg • Superbike World Championship
Future Cop: L.A.P.D. • Heart of Darkness • V-Rally • Herrscher der Meere • Airline Tycoon • Der Teletransportierschlumpf
Gangsters • Tomb Raider II • Deathtrap Dungeon • Flight Unlimited II • World League Soccer 98





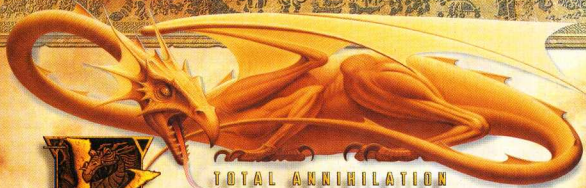
GAMES THAT MOVE. **69⁹⁵** DM
 15 PC-SPIELE IN VOLLVERSIONEN.

* unverbindliche Preisempfehlung


 ELECTRONIC ARTS®


 INFOGRAMMES
 DEUTSCHLAND

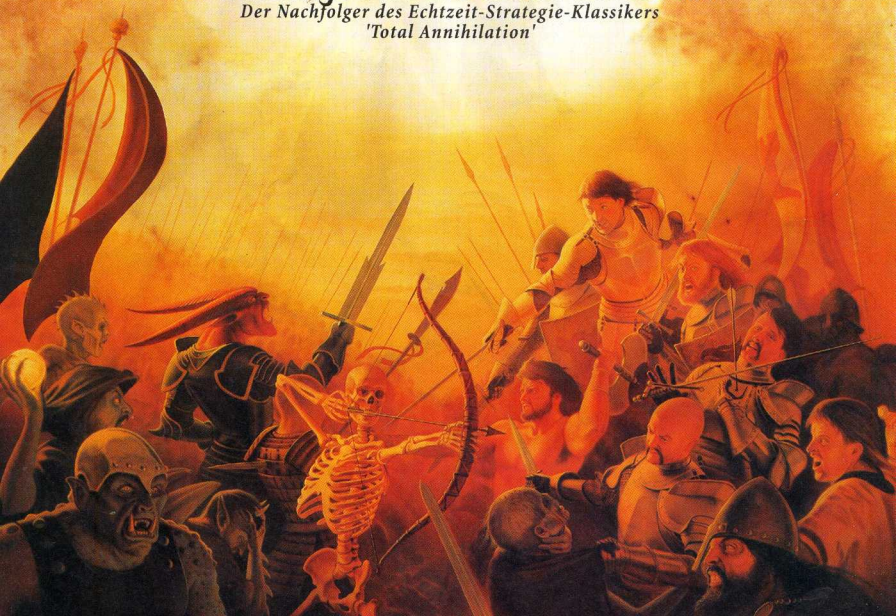
EIDOS



TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Ein Königreich für diese Schlacht!

Der Nachfolger des Echtzeit-Strategie-Klassikers
'Total Annihilation'



Neuartige Features:

- Eindrucksvolle Grafikeffekte durch 3D-Beschleunigerkarten
- Neues Ressourcen-Modell
- Eroberung von Burgen und Städten
- Karten- und Missions-Editor
- Über 160 verschiedene Einheiten
- Download von neuen Einheiten über das Internet
- Boneyard Online Server für vollnetztes Netzwerkspiel (ohne Spielgebühren)
- Steuerung von Land-, Wasser- und Lufteinheiten (z.B. Flugdrachen)



Eindrucksvolle Grafikeffekte durch 3D-Beschleunigerkarten
Neues Ressourcen-Modell
www.gtinteractive.de
www.te-kingsdoms.de



WHAT'S UP?

Europa-Tournee

Do., 26. Aug. 1999

Eigentlich ein Donnerstag wie jeder andere. Doch heute ist kein normaler Tag, heute ist T-Day. Erstverkaufstag von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* in Deutschland. Wir wollen ein Kamerteam losschicken, um diesen historischen Moment in Bild und Ton festzuhalten. Skeptische Stimmen erheben sich: „Da geht doch eh kein Mensch hin – wer wartet wegen eines Spiels schon morgens um 9 Uhr vor der Ladentür?“ Die Filmcrew macht sich dennoch auf den Weg – und trifft auf Dutzende von C&C-Fans, die extra aufgestanden sind, um so früh wie möglich eines der ersten Exemplare abzustauben. Was sich sonst am T-Day abgespielt hat? Schnell vorblättern auf Seite 28, filmdokumentarische Aufnahmen gibt's zusätzlich auf der Cover-CD-ROM. Kleine Randnotiz: Am Abend wird das Westwood-Echtzeitstrategiespiel deutschlandweit über 80.000 Mal über den Ladentisch gegangen sein. Rekord!

Fr., 27. Aug. 1999

Der Tag danach: Electronic Arts meldet 100.000 verkaufte C&C 3-Exemplare – schon jetzt Gold!

Sa., 29. Aug. 1999

Auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin hängt das Titelmotiv der Jubiläumsausgabe 10/99 großformatig am PC-Games-Stand. Hunderte von Messebesuchern fragen uns, ob man denn dieses „Po-

ster“ mit dem diabolisch dreingrinsenden Kane käuflich erwerben könne. Die schlechte Nachricht: Nein, kann man nicht. Die gute Nachricht: Sie bekommen es gratis als Zugabe zu dieser Ausgabe. An dieser Stelle nochmals ein herzliches Dankeschön von Seiten der Redaktion an alle Gäste unseres Standes für die vielen interessanten Gespräche. Wir hoffen, die ausgeschenkten Energy-Drinks haben gemundet.

Mo., 30. Aug. 1999

Seit heute gibt es 200.000 C&C 3-Besitzer in Deutschland – Platin nach gerade mal fünf Tagen. Das hat noch nie ein Spiel geschafft. Electronic Arts wird noch auf der IFA mit Gold- und Platin-CDs dekoriert. Jetzt will der Hersteller das bislang einzige Doppelplatin-PC-Spiel (*Anno 1602*) schlagen und langfristig eine Million C&C 3 allein in Deutschland verkaufen. PC Games wettet dagegen und verweist auf den abschließenden Testbericht ab Seite 102, wo wir auch die Mehrspieler-Features genauestens sezieren.

Sa., 05. Sep. 1999

Megaspielmesse ECTS in London – erstmals enthüllen die Spielehersteller ihre Geheimprojekte fürs Jahr 2000, darunter solch vielversprechende Titel wie *WarCraft 3*, *Grand Prix 3*, *C&C Renegade* und *Battle Isle 4*. Im Gegensatz zum vergangenen Jahr, in dem wir aus

Mangel an Beweisen hinsichtlich guter Spiele freiwillig auf einen Messebericht verzichteten, gibt es 1999 Bahnbrechendes aus allen Genres gleich im Dutzend zu sehen. Mehr über die ECTS erfahren Sie in einem elfseitigen Messespecial ab Seite 32.

Mo., 06. Sept. 1999

Eigentlich sollte man annehmen, der Designer von Spielen wie *Doom* und *Unreal* und die Vorsitzende der deutschen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) hätten sich nix zu sagen. Doch Spielguru Jay Wilbur und Elke Monssen-Engberding hatten sich eine ganze Menge zu sagen – genau aus diesem Grund hat sie PC Games ja auch an einen Tisch gebracht, zusammen mit anderen hochkarätigen Spielmachern. Am Rande der ECTS ging es um die Frage: Warum wird indiziert? Und macht es überhaupt Sinn, zu indizieren? Lesen Sie auf Seite 50, welche Argumente beide Seiten ins Feld führten und ob Hoffnung besteht, daß lila statt rotem Blut und Cyborgs statt Soldaten vielleicht bald der Vergangenheit angehören.

Fr., 17. Sept. 1999

Selten hat sich PC-Besitzern eine so große Auswahl an genialen Spielen wie in diesem Monat. Soll's ein spannendes Ganoven-Rennspiel sein? Kaufen Sie *Driver*. Wie wär's mit einem prächtigen Echtzeitstrategiespiel mit genialer Grafik und viel mittelalterlichem Flair? Besorgen Sie sich *Age of Empires 2*. Und wenn Sie mal eines der verflüxt angesagten 3D-Strategiespiele ausprobieren wollen, das obendrein einfach zu bedienen ist und Ihnen so richtig Gehirnschmalz überlangt, dann wird Sie *Homeworld* von Havas Interactive förmlich aus dem Stuhl pushten. Wie sich die Wertungen 89%, 90% und 93% auf diese drei Topitel verteilen, lesen Sie ab Seite 86, 136 und 152.

Einen traumhaften Oktober und viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



MAGAZIN

RUBRIKEN

CD-ROM-Backlays	259
Editorial	5
Einkaufsführer	260
Hotlines	270
Impressum	272
Inserentenverzeichnis	270
Leserbriefe	268
News	12
So testen wir	82
Terminkalender	273
Vorschau	274

SPECIAL

BPjS Roundtable	50
Ein Gespräch über das Für und Wider der Indizierung mit Elke Monssen-Engberding (BPjS).	
Messebericht ECTS	32
Alles über die Neuheiten, Überraschungen und Enttäuschungen von der Spielemesse ECTS.	
Feedback: Sportspiele	178
Fußball, Hockey oder Deer Hunting? Ihre Meinung zu aktuellen Sportspielen war gefragt.	
Festival Bizarre	54
Freakshow: Wie präsentieren die abstraktesten und originellsten Geheimtipps für das Jahr 2000.	

Insight: Adrian Smith 184

Wir sprachen mit dem Schöpfer von Lara Croft über Privates, Geschäftliches und seine Zukunft.

Insight: Anstoss 3 188

Die Entwicklung des berühmten Fußball-Managers geht in die nächste Runde.

Lionhead-Tagebuch, Teil 23 182

Steve Jackson lobt die Vorzüge des Internet und seiner eigenen Lionhead-Webseite.

T-Day in Deutschland 28

Hysterie im Einkaufszentrum – seit dem 26. August steht C&C 3 endlich in den Läden!

PREVIEW

Age of Wonders 70

Take 2 mag's episch: rundenbasierte Fantasy-Strategie in einer riesigen Märchenwelt.

Gabriel Knight 3 62

Der dritte Teil der Gruselklassiker-Serie soll im November veröffentlicht werden.

GTA 2 76

Neue Geschichten von Bombenlegern und Autoknackern in der Fortsetzung des Bestsellers.

Nocturne 74

Pünktlich zu Halloween: ein schauriges Action-Adventure im Stil von Resident Evil.

Omikron: The Nomad Soul 72

Ob David Bowie die einzige Attraktion des futuristischen Adventures ist, lesen Sie ab Seite 72.

Pharao 68

Der Caesar III-Nachfolger hat außer Wüstensand viele interessante Features zu bieten.

Rally Masters 64

Infogrames drückt auf die Tube und kündigt einen Konkurrenten zu Rally Championship an.

REVIEW

Abomination 162

Der Kampf gegen ein außerirdisches Killervirus in einer düsteren Endzeit-Vision von Eidos.

Age of Empires 2 86

Auf zehn Seiten erfahren Sie alles über den Monumentalfilm unter den Echtzeitstrategiespielen.

Amerzone 167

Durchschnittliches Esoterik-Adventure im Myst-Stil mit reizvoller Comic-Grafik.

C&C3 Multiplayer 102

Nach dem Vorabtest nun der Nachschlag: Was taugt *Tiberian Sun* im Multiplayermodus?

Civ: Test of Time 128

Hat diese leicht aufgemäbelte Version Chancen gegen *Alpha Centauri* und *Civ: Call to Power*?

Dead Reckoning 142

Ein 3D-Shooter, wie er nicht sein sollte: uninspiriertes Geballere mit minderwertiger Grafik.

Die Siedler 3 -

Mission CD-ROM 148

Endlich Frauenpower bei den Siedlern: Alles über das Geheimnis der Amazonen.

Age of Empires 2

Endlich ist es da! Der Nachfolger zu einem der erfolgreichsten und mitreißendsten Echtzeitstrategiespiele erweist sich mit phantastischen Kampagnen, vorbildlicher Spieltiefe und nicht zuletzt einer atemberaubenden Grafik als absolutes Monumentalwerk. Alles über das grandiose Missionsdesign, die verschiedenen Völker und die neuen Taktiken lesen Sie in unserem zehnteiligen Megatest ab Seite 86.

Driver 152

Grandioses Spektakel oder doch nur GTA in 3D? Alles über die Räuberpistole ab Seite 152.

Homeworld 136

Drehen, zoomen, rotieren – und alles in 3D. *Homeworld* revolutioniert das Strategie-Genre.

Kicker Fußballmanager 120

Mit vielen frischen Ideen attackiert der Kicker Fußballmanager die Anstoss-Serie.

Microsoft Fußball International 144

Microsoft bläst zur Offensive gegen EA Sports – doch hat Fußball International auch Substanz?

MS Flightsimulator 2000 146

Mit der mittlerweile achten Version des Klassikers spricht Microsoft erstmals auch Einsteiger an.

Nascar Road Racing 142

EA Sports enttäuscht mit einem Rennspiel ohne 3D-Support, das sich an Anfänger wendet.

Nations WWII**Fighter Command** 142

Abwechslungsarme Flugsimulation, die unter schwacher KI und veralteter Grafik leidet.

NHL 2000 124

Schöner, besser, schneller, echter? Das erste NHL des neuen Jahrtausends unter der Testlupe.

Panzer Elite 118

Synopsis' Action-Strategiemix überzeugt durch ausgeklügelte und temporeiche Missionen.

Panzer General 4 164

... und noch einmal Panzerstrategie, diesmal rundenbasiert und aus dem Hause SSI.

Pizza Syndicate**Mission-Pack** 167

Jetzt können Sie auch in Timbuktu Pizza backen: neue Missionen für die abgedrehte WiSim.

Prince of Persia 3D 168

Die Rückkehr einer Legende: Was taugt die Neuauflage des Jump&Run-Klassikers?

Riding Star 114

Das Glück der Erde liegt auf dem Rücken der Pferde? Nicht ganz, wie der Test beweist.

Rogue Spear 130

Die Rückkehr der Rainbow Six-Truppe in rund-erneuertem Outfit und verbesserter KI.

Seven Kingdoms 2 116

Kann der Nachfolger des grandiosen *Seven Kingdoms Age of Empires* das Wasser reichen?

Shadow Company 108

Alleingelassen und totgeglaubt: Kämpfen Sie sich mit Söldnern durch 3D-Landschaften.

Sinistar Unleashed 166

Sinistar Unleashed verfügt über eine tolle Grafik, offenbart aber spielerische Schwächen.

Soul Reaver 172

Auf der PlayStation ist das Vampir-Epos ein Hit – doch kann es auch auf dem PC überzeugen?

HARDWARE**Hardware-Praxis: Spiele-Netzwerke** 204

Keine Angst vorm Netzaufbau. Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihr Zockernetz sicher an den Start bringen.

Spiele-Controller 218

Probegehalten: Welche Steuervorteile haben die brandneuen SideWinder-Sticks von Microsoft?

Schwerpunkt: Hardware-Hypes 192

Exklusiver Trendcheck: GeForce 256, RIO 500 und die Force-Feedback-Maus im Praxistest.

TIPS & TRICKS**Age of Empires 2**

Komplettlösung, Teil 1: Wir halten allgemeine Tipps und die Lösung der ersten Kampagne parat.

Command & Conquer 3: Tiberian Sun 221

Die 100 besten Tipps: Egal ob Single- oder Multiplayer – mit diesen Tipps gewinnen Sie bestimmt.

Drakan 227

Komplettlösung: Die Komplettlösung hilft Ihnen, Rynn und Arkoh durch das Abenteuer zu führen.

Driver 241

Allgemeine Tipps: Mit Fahrtrips und Strategien gegen die Polizei: helfen wir Ihnen aus der Klemme.

ShadowMan 247

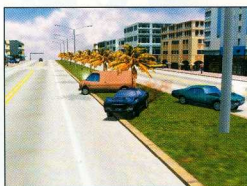
SchadowMan, Teil 2: In unserer Lösung helfen wir Ihnen, das Spiel erfolgreich zu beenden.

KURZTIPS**Aliens vs. Predator** 253**Braveheart** 254**Clans** 253**Dark Project** 255**Drakan** 254, 255**Dungeon Keeper 2** 254**Half-Life (dt. Version)** 253**Heavy Gear 2** 253**Jagged Alliance 2** 252**Might & Magic 7** 255**Need For Speed 4** 252**Rainbow Six: Rogue Spear** 254**Rollercoaster Tycoon** 252**ShadowMan** 253**Star Trek: Birth of the Federation** 254**Star Trek: Starfleet Command** 254**Streetwars - Constructor Underworld** 252**System Shock 2** 251**Tuning-Tips** 257**32 Topspiele 2000**

Die ECTS gilt neben der E3 als die wichtigste Spielemesse der Welt. Wieder war sie für einige Überraschungen gut – allen voran Blizzards Ankündigung von WarCraft 3.

**136 Homeworld**

Phantastische Weltraumschlachten und eine atemberaubende Grafik: *Homeworld* beseitigt endgültig alle Unkenrufe, es könne sich dabei um optisches Blendwerk handeln.

**152 Driver**

Das rasante Rennspiel bietet nicht nur tolle Atmosphäre, sondern auch einen verflucht hohen Schwierigkeitsgrad, der selbst für Profis eine Herausforderung darstellt.

**192 Hardware-Hypes**

Die weltweite Einkaufshysterie naht mit Riesenschritten. Thilo Bayer trennt die Spreu vom Weizen und erklärt, welche Neuschaffungen sich wirklich lohnen.

CD-ROM

Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen liegen im Heft. Die Backlays finden Sie auf Seite 259.

DEMO-CD

Driver 60 MB

Spaß und Spannung sind bei den wilden Hetzjagden auf Miamis Straßen garantiert.

Pharao 120 MB

Ein funktionierendes Wirtschaftssystem in der Wüste? Pharao zeigt wie es geht.

Prince of Persia 3D 80 MB

Nicht nur Lara kann begeistern, auch der Prince sorgt für Kurzweil vor dem Monitor.

Thandor 38 MB

Wir stellen Ihnen das neue und vielversprechende Echtzeitstrategiespiel von Innogames vor.

SPECIALS

Feedback C&C 3 0,2 MB

Gamespy 1,5 MB

Lesereinsendungen 40 MB

Veranstaltungskalender 0,2 MB

WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion) 1 MB

GTA London 1961 8 MB

VIDEOREPORTAGEN

Videoreportage:

Autobahn Raser 2 37 MB

Harald Wagner bei Davilex: Was machen die Holländer bei uns auf den Autobahnen?

Videoreportage:

Gothic 27 MB

Wir haben den erfolgversprechenden deutschen Genremix von Piranha Bytes genauer untersucht.

Videoreportage:

Lara - Das neue Tomb-Raider-Model 28 MB

Neues Model - neuer Look. Das erste Photoshooting der neuen Schönheit Lara Weller.

Videoreportage - T-Day:

Der EVT von C&C 3 21 MB

Petra Maueröder stellte die Frage: Ist Command & Conquer 3 wirklich so heiß begehrt?

Videoreportage:

ECTS - Messebericht 76 MB

Schauplatz London - der alljährliche Treffpunkt der Spieleindustrie. Wir präsentieren die Highlights.

BUGFIXES

Civilization: Call to Power (e) v1.2

Delta Force (euro) Update

Dungeon Keeper 2 Bonus Packs

Dungeon Keeper 2 von v1.50 (e) v1.51

Fly! Beta (e) v1.01.77

Half-Life von v1.0.1.1 (d) v1.0.1.3

Half-Life von v1.0.0.9 (e) v1.0.1.3.

Exklusiv:

Prince of Persia 3D

Lange Zeit war es still um den Prinzen. Nach gut zehn Jahren präsentiert uns TLC nun ein Action-Adventure, das sich sehen lassen kann. Mit einem komplexen Levelaufbau und dynamischen Schwerkampfszenen werden Sie mit *Prince of Persia 3D* ins Abendland versetzt.

Exklusiv:

Pharao

Was sich im antiken Rom bewährt hat, muß auch im guten alten Ägypten funktionieren - dachte sich Sierra und setzte das Spielprinzip von *Caesar 3* in der Wüste von Afrika um. Und tatsächlich, der Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie macht auch in neuer Aufmachung wieder eine Menge Spaß.

Hidden and Dangerous (us)	v1.2
Jagged Alliance 2 (e)	v1.05
Might and Magic VII (e)	v1.1
Panzer General 3D (d)	v1.01
Panzer General 3D (d)	v1.02
Re-Volt (e)	Patch #1
Warzone 2100 (e)	v1.07
X - Beyond t. Frontier von v1.0 (d)	v1.08
X - Beyond t. Frontier von v1.3 (d)	v1.08

BONUS CD

Earth 2150	300 MB
Der Command & Conquer-Konkurrent ist da. Spielen Sie zwei Missionen exklusiv bei uns.	
FreeSpace 2	97 MB
Neue Abenteuer im Weltraum warten auf Sie. Wie es funktioniert, zeigt unsere Demoversion.	
Gorky 17	250 MB
Nach Incubation endlich wieder rundenbasierte Strategie, die auch Skeptiker überzeugen kann.	
MiG Alley	72 MB
Eine Flugsimulation vom Feinsten. Nach langer Zeit nun auch als Demoversion zum Selbsttesten.	
Rayman 2	66 MB
Ubi Softs kleiner Hüpfknecht ist wieder da. Schon vor dem Testbericht können Sie probierspielen.	

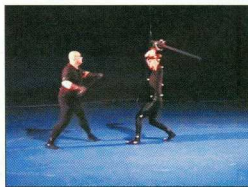
Septerra Core	97 MB
Japanischer Manga im Stil von Final Fantasy VII aus dem Hause TopWare Interactive.	
Unter Schwarzer Flagge	121 MB
Daß es die Piraten nicht immer leicht hatten, können Sie anhand unserer Demoversion sehen.	

HARDWARE

3dfx Voodoo3	v1.02.18
Asus Live für 3800	v3.4
Asus Tweak Utility	v2.03
Asus V3800 AGP	
Treiber	v209 Beta 2
ATI Rage 128	
Treiber	v6.20 CD 29
CL 3D B Banshee	Treiber
Elsa Erazor II 9x	v0400-0011
Elsa Erazor III 9x	v0200-0029
Entech PowerStrip	v2.51.07
Matrox G400	OpenGL ICD
Matrox Treiber	Uninstaller
Matrox G200 G400	v5.25
RIO Port Audio Manager	v2.0
VIA AGP 3.55 für MVP3	
Motherboards	v3.55



CD 1 Videoreportage Autobahn Raser 2
Harald Wagner war für Sie auf deutschen Autobahnen unterwegs. Sind Holländer mit Wohnwägen wirklich ein Bug im Spiel?

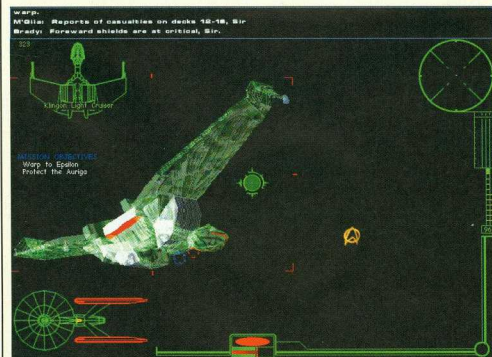


CD 1 Videoreportage Gothic
Nach tagelangem Motion Capturing konnte uns Piranha Bytes die ersten gerenderten Spielszenen aus Gothic präsentieren.

PC GAMES PLUS*

*Diese CD befindet sich nur in der PC-Games-PLUS-Edition für DM 19,80.

Vollversion: Star Trek - Starfleet Academy (Cadet Briefing)



Seit ihrer Entstehung besteht der ausdrückliche Auftrag der Starfleet Academy darin, junge Frauen und Männer geistig, moralisch und körperlich auf den rauen Alltag eines Kommandos vorzubereiten. Diejenigen, die die Academy abschließen und zum Raumflotten-Offizier ernannt werden, werden von jenem Tag an Kommandanten der gewaltigsten Raumflotte der Galaxis sein. Dies ist eine enorme Verantwortung, die noch kein Kadett auf sich nehmen kann. Sie auf die Übernahme dieser Verantwortung vorzubereiten, ist die Hauptaufgabe der Raumflotten-Offiziere, die als Ausbilder eingesetzt werden. Können Sie diese Aufgabe meistern?



CD 1 Videoreportage ECTS - Messebericht
Europas größte Computermesse - welche Neuheiten erwarten uns im Jahr 2000?



CD 1 Demoversion Driver
Wilde Verfolgungsjagen und protzige Motoren sorgen in GT Interactives neuem Rennspiel-Knüller für jede Menge Fahrspaß.

www.alternate.de

Bestellannahme
Montag-Freitag 9-21 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

Abholung
Montag-Freitag 10-18 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

Bestelladresse
Philipp-Reis-Strasse
35440 Linden

vor klanten mit NL
onze Nederlandse vestiging:
0031-180-440844

USB-Laufwerke

*Für DM 200,- Aufpreis bekommen Sie bei uns jede DS-Ausführung oder jedes ATAPI-CD-ROM im externen USB-Case zum Anschließen an die USB-Schnittstelle, inkl. Endkabel

200,-*

ASUS P3B-F

Slot1-Mainboard,
BX-Chipsatz, ATX

279,-

INTEL Celeron®

400 MHz
PPGA

129,-

17" Monitor

70 kHz, TC095,
40 cm sichtbar

379,-

19" BELINEA

95 kHz, TC095,
47,3 cm sichtbar

729,-

V 3800 Ultra Deluxe

AGP, 32 MB SDRAM,
RIVA TNT2, TV-Out,
mit 3D-Stereio-VL1000

449,-

DIAMOND
32 MB SDRAM, TNT2,
AGP-Karte

299,-

ELSA-MODEM

MicroLink 56K basic, extern,
V.90-Standard, inkl. Inter-
netzugang von HotFax

79,-

„Anbieter des Jahres“

Auf der CeBIT 1999 kam es heraus:
die Leser der „PC Direkt“ haben uns
wieder unter die Anbieter-TOP-10 ge-
wählt. Wir sind der viert-beliebteste
Anbieter überhaupt.
Unter den Versandhäusern für PC-
Komponenten und PC-Zubehör sind
wir sogar die
Nummer Eins.
Dafür sagen wir
Ihnen „DANKE!“

MAINBOARDS

ASUS	Socket/Chip	RAM	ATX	AT	ABIT	Socket/Chip	RAM	ATX	AT
ASUS P3B-F	Slot1/486	2048	189,-	179,-	DM	PIIIA-2X	2048	179,-	169,-
ASUS P3B-F	Slot1/486	2048	189,-	179,-	DM	PIIIA-2X	2048	179,-	169,-
ASUS P3B-F	Slot1/486	2048	189,-	179,-	DM	PIIIA-2X	2048	179,-	169,-
ASUS P3B-F	Slot1/486	2048	189,-	179,-	DM	PIIIA-2X	2048	179,-	169,-
ASUS P3B-F	Slot1/486	2048	189,-	179,-	DM	PIIIA-2X	2048	179,-	169,-
ASUS P3B-F	Slot1/486	2048	189,-	179,-	DM	PIIIA-2X	2048	179,-	169,-
ASUS P3B-F	Slot1/486	2048	189,-	179,-	DM	PIIIA-2X	2048	179,-	169,-
ASUS P3B-F	Slot1/486	2048	189,-	179,-	DM	PIIIA-2X	2048	179,-	169,-
ASUS P3B-F	Slot1/486	2048	189,-	179,-	DM	PIIIA-2X	2048	179,-	169,-
ASUS P3B-F	Slot1/486	2048	189,-	179,-	DM	PIIIA-2X	2048	179,-	169,-

CPU / RAM

AMD	Socket/Chip	RAM	ATX	AT	IBM/CYRIX	Socket/Chip	RAM	ATX	AT
K6-2 200MHz	400 MHz	119,-	139,-	129,-	IBM/CYRIX	400 MHz	119,-	139,-	129,-
K6-2 200MHz	400 MHz	119,-	139,-	129,-	IBM/CYRIX	400 MHz	119,-	139,-	129,-
K6-2 200MHz	400 MHz	119,-	139,-	129,-	IBM/CYRIX	400 MHz	119,-	139,-	129,-
K6-2 200MHz	400 MHz	119,-	139,-	129,-	IBM/CYRIX	400 MHz	119,-	139,-	129,-
K6-2 200MHz	400 MHz	119,-	139,-	129,-	IBM/CYRIX	400 MHz	119,-	139,-	129,-
K6-2 200MHz	400 MHz	119,-	139,-	129,-	IBM/CYRIX	400 MHz	119,-	139,-	129,-
K6-2 200MHz	400 MHz	119,-	139,-	129,-	IBM/CYRIX	400 MHz	119,-	139,-	129,-
K6-2 200MHz	400 MHz	119,-	139,-	129,-	IBM/CYRIX	400 MHz	119,-	139,-	129,-
K6-2 200MHz	400 MHz	119,-	139,-	129,-	IBM/CYRIX	400 MHz	119,-	139,-	129,-
K6-2 200MHz	400 MHz	119,-	139,-	129,-	IBM/CYRIX	400 MHz	119,-	139,-	129,-

DRUCKER

EPSON	Tintenstrahl drucker	DM	HP	Tintenstrahl drucker	DM
EPSON Color 440	DM 440	129,-	HP Color 440	DM 440	129,-
EPSON Color 440	DM 440	129,-	HP Color 440	DM 440	129,-
EPSON Color 440	DM 440	129,-	HP Color 440	DM 440	129,-
EPSON Color 440	DM 440	129,-	HP Color 440	DM 440	129,-
EPSON Color 440	DM 440	129,-	HP Color 440	DM 440	129,-
EPSON Color 440	DM 440	129,-	HP Color 440	DM 440	129,-
EPSON Color 440	DM 440	129,-	HP Color 440	DM 440	129,-
EPSON Color 440	DM 440	129,-	HP Color 440	DM 440	129,-
EPSON Color 440	DM 440	129,-	HP Color 440	DM 440	129,-
EPSON Color 440	DM 440	129,-	HP Color 440	DM 440	129,-

SCANNER / DIGITALKAMERAS

MUSTEK Scanner	Auflösung	DM	UMAX Scanner	Auflösung	DM
MUSTEK Color 1200C	3000x6000	129,-	UMAX Color 1200C	3000x6000	129,-
MUSTEK Color 1200C	3000x6000	129,-	UMAX Color 1200C	3000x6000	129,-
MUSTEK Color 1200C	3000x6000	129,-	UMAX Color 1200C	3000x6000	129,-
MUSTEK Color 1200C	3000x6000	129,-	UMAX Color 1200C	3000x6000	129,-
MUSTEK Color 1200C	3000x6000	129,-	UMAX Color 1200C	3000x6000	129,-
MUSTEK Color 1200C	3000x6000	129,-	UMAX Color 1200C	3000x6000	129,-
MUSTEK Color 1200C	3000x6000	129,-	UMAX Color 1200C	3000x6000	129,-
MUSTEK Color 1200C	3000x6000	129,-	UMAX Color 1200C	3000x6000	129,-
MUSTEK Color 1200C	3000x6000	129,-	UMAX Color 1200C	3000x6000	129,-
MUSTEK Color 1200C	3000x6000	129,-	UMAX Color 1200C	3000x6000	129,-

MULTIMEDIA

Soundkarten	Typ	DM	Soundkarten	Typ	DM
Soundblaster 16	PCI	129,-	Soundblaster 16	PCI	129,-
Soundblaster 16	PCI	129,-	Soundblaster 16	PCI	129,-
Soundblaster 16	PCI	129,-	Soundblaster 16	PCI	129,-
Soundblaster 16	PCI	129,-	Soundblaster 16	PCI	129,-
Soundblaster 16	PCI	129,-	Soundblaster 16	PCI	129,-
Soundblaster 16	PCI	129,-	Soundblaster 16	PCI	129,-
Soundblaster 16	PCI	129,-	Soundblaster 16	PCI	129,-
Soundblaster 16	PCI	129,-	Soundblaster 16	PCI	129,-
Soundblaster 16	PCI	129,-	Soundblaster 16	PCI	129,-
Soundblaster 16	PCI	129,-	Soundblaster 16	PCI	129,-
Soundblaster 16	PCI	129,-	Soundblaster 16	PCI	129,-

MONITORE

BELINEA	kHz	TCO	Zoll / cm	DM	MACOM	kHz	TCO	Zoll / cm	DM
BELINEA 17"	70	100	40	379,-	MACOM 17"	70	100	40	379,-
BELINEA 17"	70	100	40	379,-	MACOM 17"	70	100	40	379,-
BELINEA 17"	70	100	40	379,-	MACOM 17"	70	100	40	379,-
BELINEA 17"	70	100	40	379,-	MACOM 17"	70	100	40	379,-
BELINEA 17"	70	100	40	379,-	MACOM 17"	70	100	40	379,-
BELINEA 17"	70	100	40	379,-	MACOM 17"	70	100	40	379,-
BELINEA 17"	70	100	40	379,-	MACOM 17"	70	100	40	379,-
BELINEA 17"	70	100	40	379,-	MACOM 17"	70	100	40	379,-
BELINEA 17"	70	100	40	379,-	MACOM 17"	70	100	40	379,-
BELINEA 17"	70	100	40	379,-	MACOM 17"	70	100	40	379,-
BELINEA 17"	70	100	40	379,-	MACOM 17"	70	100	40	379,-

GEHÄUSE

Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM
Laufwerksgehäuse	Typ	DM	PC-Gehäuse	ATX	DM

3D-SHOOTER 3D-ACTION

Oliver Menne
über Verpackungs-
künstler



Wer mindestens die Grundschule hinter sich hat, wird sich noch erinnern, daß Zahnpasta-Tuben vor nicht allzu langer Zeit in Pappkartons verkauft wurden. Und Anfang der 90er Jahre ging die amerikanische Schallplattenindustrie dazu über, ihre Tonträger nur noch im sogenannten Jewel-Case, also jener Rittersport-Schokoladen-großen Plastikhülle, anzubieten. Prima Sache, gut für die Umwelt und gut für den Hersteller. Bei PC-Spielen spielt der Umweltschutz allerdings kaum eine Rolle, da die Packungen nicht selten über Jahre hinweg aufbewahrt werden. Auch die Umfrage zeigt, daß die meisten PC-Games-Leser für ihr Geld auch einen entsprechenden Gegenwert verlangen, der eben nicht nur aus dem Spiel selbst besteht. Groß ist allerdings die Enttäuschung, wenn in einer riesigen Packung lediglich ein Jewel-Case herumspottet, mit einem dünnen Booklet statt einem ordentlichen Handbuch. Mein Tip: Der Überraschungsei-Klappertest bei verdächtig dicken Packungen schützt vor buchstäblich leeren Versprechungen. Wenn sich die Hersteller wie in den USA etwas mehr Mühe mit ihren Packungen geben würden (durch aufwendigen Goldfoliendruck, Stanzungen, Beilagen in Form von Postern, Pins etc.), wären sicherlich auch mehr Spieler bereit, 80 Mark für ein Spiel bezahlen.

Würde es Sie stören, wenn PC-Spiele wie Musik-CDs angeboten würden (also ohne Verpackung)?

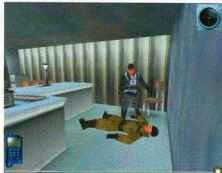


Quelle:
Umfrage unter 1.000 Besuchern von PC Games Online

Mission: Impossible

Und Infogrames macht's doch möglich

In der Rolle von Ethan Hawk bekämpfen Sie rund um die Welt Bösewichte, allerdings nicht in Rambo-Manier, sondern eher im Geheimen. *Mission: Impossible* erinnert an eine moderne Version von *Dark Project: Der Meisterdieb* und ermöglicht es, Gegner zu umgehen, anstatt sie einfach zu erschießen. Das hat den Vorteil, daß kein Alarm ausgelöst wird, der neue Gegner auf den Plan ruft. Bleibt zu hoffen, daß die Entwickler bei der Umsetzung dieses Spiels von der Nintendo-64-Konsole mehr Erfolg haben als andere Teams mit ihren Konvertierungen.

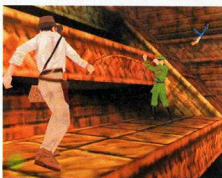


Als Ethan Hawk sollen Sie in geheimer Mission die Welt vor dem Untergang bewahren.

Indiana Jones 5

Wo bitteschön sind die Gegner?

Anfang Dezember soll Indy endlich auf die PC-Bildschirme zurückkehren – die Verspätung des Action-Adventures beträgt inzwischen elfte Monate. Was war passiert? Als PC-Games-Korrespondent Stangl zuletzt im Juni bei LucasArts vorbeischaute, wählte sich Produzent Wayne Cline fast am Ziel der Entwicklungsarbeiten. Nur die Gegner müßten noch richtig platziert und der Schwierigkeitsgrad optimiert werden. Genau da liegt die Schlanke im Pfeffer, denn das Positionieren der bösen Kommunisten in den schicken 3D-Welten erwies sich als ziemlich problematisch. Immer wieder klagten Betatester über entweder zu wenige oder zu viele Angreifer. In den nächsten Wochen will das Team die Probleme in den Griff bekommen.



Platzierung und Verhalten von Indys Gegnern bereitet LucasArts noch Probleme. Rechtzeitig zu Weihnachten soll Indy 5 endgültig im Laden stehen.

Babylon 5

Havas Interactive zieht die Notbremse

Aus und vorbei: Die Entwicklung von Sierras Actionspiel zur erfolgreichen Science-Fiction-Serie *Babylon 5* wurde überraschend eingestellt und das Entwicklerteam aufgelöst. Tragisch: Gerade als die Spieldesigner die Arbeiten an der Grafikkengine beendet hatten und die ersten Missionen designen wollten, kam das Aus. Ob das Team mit *Babylon 5* beziehungsweise der Engine einen neuen Vertrieb suchen darf, ist noch ungewiß; die Rechte an *Babylon* liegen (noch) bei Sierra.



Löste bei den Fans der Serie Riesenproteste aus: die Einstellung des Sierra-Titels *Babylon 5*.

Max Payne

3D-Action à la Matrix

Wenn es ein Spiel gibt, auf das sich selbst verwöhnte Redakteure so richtig freuen, dann ist es das 3D-Action-Epos *Max Payne*, eine Koproduktion zwischen der finnischen Firma Remedy, 3D Realms (*Duke Nukem Forever*) und Gathering of Developers. Undercover-Cop Max Payne ballert sich seinen Weg durch die Unterwelt New Yorks; Kameraeinstellungen, Story und Atmosphäre erinnern an Top-Actionfilme, die Grafik ist schlichtweg atemberaubend. Wann zu kaufen? „Wenn's fertig ist.“



Das kann auch Keanu Reeves nicht besser: *Max Payne* läuft's mächtig kochen.

Daikatana

Neue Bilder veröffentlicht

Die Zeit der Skandale und öffentlichen Auseinandersetzungen scheint vorbei – Chelldesigner John Romero und seine Kollegen von Ion Storm haben sich festgelegt: *Daikatana* erscheint nun definitiv im Dezember. Um dieses Versprechen zu untermauern, hat man zwei neue Bilder des Fantasy-3D-Actionspiels veröffentlicht, die – sofern sie nicht nachträglich korrigiert wurden – eine überraschend erstklassige Grafik versprechen.



Ion Storm antwortet auf Hüne und Kritik mit vielversprechenden Screenshots.

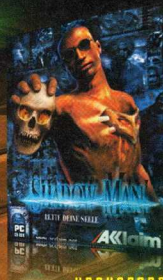
ANGST VOR 'M
SCHWARZEN
MANN

Ein Voodoo-Abenteurer
das dir die Seele raubt.

DENN
UNTER
IND
VIELE

SHADOW MAN

RETTE DEINE SEELE



PC GAMES
90%

POWER PLAY
91%

PC JOKER
88%

www.Shadowman.de

HOCHSPANNUNG ERLEBEN



SHADOWMAN ist ein Akkaim © 1999 Akkaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Akkaim Studios. Trade Side: All Rights Reserved. Nintendo 64 and Nintendo 64 and JN-Logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd. "PlayStation Logo" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective companies.

Akkaim

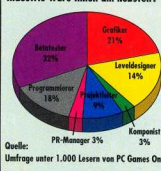
ROLLENSPIELE
ADVENTURES

Thomas Borovskis
sinniert
über Traumjobs



Was ist ein Traumjob? Wenn ich – beispielsweise anlässlich einer Spielemesse wie der IFA – die leuchtenden Augen mancher Leser sehe, dann weiß ich: Ich hab' einen. Petra hat einen, Harald hat einen – und meine vielen fleißigen Kollegen in der Redaktion haben ebenfalls einen. Das **Hobby zum Beruf zu machen**, ist ein Wunsch, den sich allerdings nicht jeder erfüllen kann. Fast täglich kommen Bewerbungen von 16- bis 20-jährigen Spielerecken bei uns an, die ich trotz fachlicher Kompetenz in 99,9 Prozent aller Fälle leider zurückschicken muß. Warum? Redakteure kosten Geld (auch wenn Rainer etwas anderes behauptet) und brauchen Platz (Rainer davon besonders viel) – und beides ist in jeder Firma nicht unendlich vermehrbar. Leider! Für einen unserer Leser konnte ich den Traum aber doch in Erfüllung gehen lassen. Sein Name: Daniel Kreiss. Sein Alter: 20. Seine eingereichten Probeartikel, sein umfangreiches Fachwissen und sein sympathisches Wesen haben uns überzeugt, nun doch einen weiteren Arbeitsplatz in der PC-Games-Redaktion zu schaffen. Ab der nächsten Ausgabe werden Sie sich selbst überzeugen können, was der Ex-Frankfurter auf dem Kasten hat. Für die vielen anderen, die leider nicht zum Zug gekommen sind, gibt es freilich noch viele andere Möglichkeiten. Als kleinen Dankstoß für alle Unentschlossenen fragten wir nach den begehrtesten Jobs in der Spielebranche. Vielleicht ist ja was für Sie dabei?

Welcher Job in der Computerspiele-Industrie wäre Ihnen am liebsten?



Schizm

Myst und ein bißchen mehr

Project Two (Jazz Jackrabbit) bereitet für März 2000 den Start eines von *Myst* inspirierten Spielers vor: Das hochauflösende 3D-Adventure *Schizm* (vorrangig ausgelegt für DVD) wird Sie aus der Ich-Perspektive durch skurrile 360-Grad-Renderwelten schicken, um Rätsel ganz klassischer Machart zu lösen. Zwei steuerbare Charaktere können getrennt bewegt werden, müssen stellenweise jedoch kooperieren. Von der Masse absetzen soll sich der Titel durch ein packendes Science-Fiction-Szenario, räumlichen Klang und einen vollständig nichtlinearen Spielablauf.



Das geschulte Auge erkennt: Der Geist von *Myst* hat auch *Schizm* inspiriert.

Wheel of Time

Zeichen der Zeit

Auf Basis einer verbesserten Version der Unreal-Engine erstellt Legend Entertainment gerade einen mehrspielerfähigen Mix aus Ego-Shooter, Adventure, Dungeon Keeper und Rollenspiel. Der 3D-Schönheit werden Ideen



Legend Entertainment zeigt, was mit der Unreal-Engine immer noch möglich ist.

Hype – The Time Quest

Playmobil wird erwachsen

Mit *Hype*, dem jüngsten Spielmobil-Epos, verspricht Ubi Soft ein selbst-ironisches Action-Adventure im *Tomb Raider*-Stil, das Sie als rachelulsteren König auf Zeitreisen schickt. Zu den Fähigkeiten des Helden zählen der Schwertkampf, die Magie, das Schießen sowie das Drachenreiten. Stilsichere 3D-Umgebungsgrafiken und über 50 herzerlebensbedingte Plastikcharaktere sollen eine Brücke zwischen Jung und Alt schlagen – ab Ende des Jahres bei Ihrem Händler.



Kein Kinderkram: *Hype* überzeugt durch eine dichte Atmosphäre und tolle Rätsel.

Summoner

Märchenhaftes Rollenspiel der Freespace-Macher

Voraussichtlich im Herbst 2000 wird *Volition* (*Descent Freespace*) dem Rollenspiel-Genre buchstäblich eine neue Perspektive hinzufügen. In *Summoner* lenken Sie eine Gruppe von vier Helden durch eine riesige Fantasywelt



Rein optisch erinnert *Summoner* an einen typischen Action-Shooter; *Volition* verspricht aber Spieltiefe und Charakterentwicklung wie bei *Baldur's Gate*.

– aus der *Tomb Raider*-Perspektive und in 3D! Hauptfigur Joseph ist ein gescheiterter Magier, der die Kraft hat, mächtige Dämonen zu beschwören, was neben den üblichen Mausclick-Attacken auch die bevorzugte Kampart werden wird. Abgesehen von phantastischen Licht- und Schatteneffekten wird *Summoner* über eine dynamische Kameraführung verfügen, um die Zauberer und Monster in den rechten Blickwinkel zu setzen.

Armalion

Neuer Schwarze-Auge-Titel

Fantasy Productions (*Perry Rhodan*) und Ikarion (*Demonworld*, *Hattrick Wins*) kooperieren bei der Entwicklung eines PC-Spiels, das auf dem *Schwarze Auge*-Universum basiert. Titel: *Armalion*. Die Genre-Einordnung fällt insofern schwer, als *Armalion* ein „Echtzeitspiel mit Rollenspiel- und Abenteuer-Elementen“ darstellt; Söldner sollen dabei eine von Dämonen beherrschte Provinz befreien. Was die brandneue Grafikengine zu leisten vermag, dürfen Sie frühestens im 1. Quartal 2001 (ja, zweitausend-eins!) ausprobieren.

Gorky 17

Ab Mitte Oktober

Unverhofft kommt oft: Derweil TopWare Interactive das Echtzeitspiel *Earth 2150* nach hinten verschiebt, wird das Rollenspiel *Gorky 17* am 15. Oktober veröffentlicht. In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Ihnen den Test.

Throne of Darkness

Diablo-Klon eingestellt

Acclaim gab am Rande der ECTS bekannt, daß die Entwicklung des Action-Rollenspiels *Throne of Darkness* eingestellt wurde. Schon anhand der ersten Studien war absehbar, daß Technologie und Spieltiefe nicht mit neuzeitlichen Titeln wie *Diablo 2*, *Nox* oder *Baldur's Gate* mithalten können. Dies ist umso erstaunlicher, als hinter *Throne of Darkness* die Firma Click Entertainment steckt – gegründet vom Chefprogrammierer und Chefgrafiker des Blizzard-Megahits *Diablo*.



**SIE HABEN BESSERES ZU TUN,
ALS ÜBER GELD NACHZUDENKEN.**



Zum ersten selbstverdienten Geld gehört auch eine erstklassige Beratung. Deshalb gibt's für alle Berufsanfänger unser S StartSet. Da ist alles drin: Girokonto mit S CARD, Anlagetips für vermögenswirksame Leistungen und vieles mehr. Fragen Sie uns. Wenn's um Geld geht – Sparkasse S

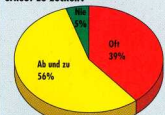
RENNSPIELE & SPORT

Florian Stangl über
Golden Oldies



Alt muß nicht gleich schlecht sein, stimmt's? Meine Wenigkeit zum Beispiel hört immer noch viel Musik aus den 80er Jahren an, abwechselnd mit aktuellen Stücken. Da dank CD-Technologie die betagten Lieder kaum an Qualität verloren haben, ist der Genuß ungetrübt. Bei PC-Spielen sieht das anders aus, denn die sind meist schon nach sechs Monaten ein alter Hut. **Trotzdem kann bemerkenswert viele unserer Leser gerne wieder liebewonnene Klassiker hervor, um sie erneut zu spielen.** Auch ich habe erst kürzlich wieder das gute, alte *NHL Hockey 95* installiert, um das damalige Spielgefühl mit der aktuellen Version *NHL 2000* zu vergleichen. Zugegeben, das Auge spielt mit, und 3D-Grafik ist schon was Feines, aber die 95er Version spielt sich immer noch erste Sahne. Auch als ich kürzlich *StarCraft* wieder aus der Garage kramte, war der Spielspaß keineswegs geringer als beim ersten Mal, *Tiberian Sun* hin oder her. Woran mag es liegen, daß viele unserer Leser gerne ältere Titel erneut spielen? **Es liegt wohl vor allem daran, daß die Zahl der „Muß haben“-Spiele bedenklich gering ist.** Bevor ich mein Geld für ein neues Spiel ausbebe, das modernste 3D-Technologie unterstützt, überlege ich lieber zweimal, ob einer meiner Klassiker nicht vielleicht mehr Spielspaß besitzt. Natürlich ist die Verlockung groß, stets das Neueste zu besitzen, aber manchmal sind Klassiker einfach besser. **Oder kennen Sie ein Spiel, das besser als das kultige *Elite* ist?**

Wie oft holen Sie Spiele aus vergangenen Jahren wieder hervor, um Sie erneut zu zocken?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Supreme Snowboarding

Bretter, die die Welt bedeuten

Skifahrer sind von Snowboardern insofern leicht unterscheidbar, als Snowboarder die meiste Zeit mit dem Hosensboden voraus über die Hänge rutschen. Wie es die Köhner machen, demonstriert Infogrames in der ersten PC-Snowboard-Simulation, die voraussichtlich noch in diesem Jahr auf den Markt kommt. Hier sausen Sie als einer von mehreren weltbekannten Spitzenfahrern mit einem Affenzahn abwechslungsreich gestaltete Pisten hinab. Alpine Strecken und Trainingsparcours sind genauso integriert wie Halfpipes für erfahrene Freestyler. Technisch bietet der Titel wahrhaft Herausragendes: Neben detailreich designten Figuren und wunderschönen 3D-Landschaften haben die Entwickler für exzellente Lichteffekte gesorgt.



Dank der zugeschnittenen Engine wirken die Bewegungen äußerst realistisch.

NASCAR Racing 3

Kreislaufstörung

Neue Texturen und detailliertere Fahrzeugmodelle sollen die Fahrten auf den Rundkursen interessanter machen. Die amerikanische Version von *NASCAR Racing 3* ist längst erhältlich, die britische Fassung ging am 16. September in Produktion – nur die deutsche Ausführung läßt noch auf sich warten. Die grafisch stark verbesserte Folge der Rennspiel-Serie soll durch eine deutliche Erhöhung der Künstlichen Fahrerintelligenz und neue Tuningmöglichkeiten eine neue Herausforderung bieten. Auch neue Strecken aus der Busch Grand National Series wird das von Papyrus entwickelte Programm enthalten, allerdings sind diese genauso oval wie die 19 bekannten Strecken des Winston Cups – und damit für Formel-1-Fans ähnlich unattraktiv.



Bereits ab Anfang Oktober dürfen NASCAR-Fans ihre ersten Runden drehen.

Sega Rally 2

Zieleinlauf verpaßt

Um die Einführung der Sega-Konsole Dreamcast in Deutschland am 14. Oktober '99 nicht unnötig zu erschweren, kommt die 1:1-PC-Umsetzung von Segas Parade-Rennspiel *Sega Rally 2* erst gegen Weihnachten in die Läden. Gegenüber seinem Videospielfeld-Vorbild soll die PC-Variante eine präzisere Steuerung, eine höhere Auflösung (800x600 Bildpunkte) und einen ausgebauten Mehrspielermodus bieten – neben den Standard-Features wie dem guten Dutzend Kursen, bekannten Rennwagen (unter anderem Toyota Celica) und vier Spielmodi. Was der Colin McRae-Konkurrent taugt, erfahren Sie in PC Games 12/99.



Typisch Sega Rally: Pfeile und Ansagen weisen auf gefährliche Kurven hin.

Midnight GT

Bei Nacht und Nebel

Ausschließlich nachts finden die Rennen statt, die Rage im Rennspiel *Midnight GT* austragen läßt. In Städten, auf Rundkursen und sogar Offroad fährt der Spieler in einem Liga-System um die diversen Meisterschaften. Unterschiedliche Fahrzeugklassen sollen das Rennspiel für Anfänger und Profis gleichermaßen interessant machen, aber auch an Design-Interessierte wurde gedacht: Im Pininfarina-Cup werden Konzept-Fahrzeuge des italienischen Designers verwendet. *Midnight GT* basiert auf einer speziell für das Spiel entwickelten Grafiken, die mit über 1.000 Polygonen je Fahrzeug und atemberaubenden Lichteffekten für eine realistische Darstellung sorgen soll.



Optisch wie immer top: Das neue Rage-Rennspiel nutzt Grafikkarten voll aus.

Felony Pursuit

50 Jahre nach Driver

Mit der Polizei Katz und Maus spielen – spätestens seit *Midtown Madness* und *Driver* ist dies zum Volkssport geworden. Das französische Entwicklerteam Polygonstudio ließ sich von beiden Spielen inspirieren und wird im Winter 2000 einen Nachbau präsentieren: In *Felony Pursuit* hat der Spieler die Aufgabe, in 38 Missionen der Polizei zu entkommen und gleichzeitig früher als seine Konkurrenten am Ziel zu sein. Als Rennstrecke dient eine futuristische Stadt, gefahren wird in zeitgenössischen Autos wie beispielsweise der Dodge Viper. Von den überfüllten Straßen, die der Vertrieb THQ in einer Pressemeldung angekündigt hat, ist auf aktuellen Screenshots allerdings noch nichts zu sehen.



Saubere Städte und polierte Autos – so stellt sich Polygonstudio die Zukunft vor.

PC
CD
ROM



24 Stunden Vollgas

WER SCHLÄFT - VERLIERT!

24 Stunden und die größte Herausforderung Deines Lebens liegen hinter Dir. Die letzte Runde liegt vor Dir. Du kannst es schaffen. Le Mans pumpt Dich wie ein Adrenalin-Stoß durch ein Round-the-clock-Rennen. Das offizielle Spiel zu "Die 24 Stunden von Le Mans" läßt Dir keine Sekunde Ruhe.



AB NOVEMBER 99
IM HANDEL!



EUTECHNIX

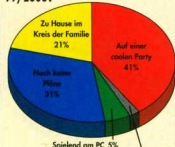
STRATEGIE & WISSEN

Petra Maueröder
ist reif für Y2K



Na, schon Konserven gebunkert? Den Keller leerräumen? Geld abgehoben? Nein? Dann aber fix, denn wenn man führenden Weltuntergangspropheten Glauben schenken darf, sollten wir beim Übergang vom Jahr 1999 auf 2000 auf das Schlimmste vorbereitet sein. Nun, hiermit prophezeie ich in meiner Eigenschaft als Weltweiterbestehungsprophetin, daß auch in diesem Jahr – wie in allen Jahrzehnten zuvor – mal wieder Silvesterraketen über den Nachthimmel zischen werden. Vielleicht ein paar mehr als sonst, aber das dürfen alle die schampusbesäußelten Gelegenheitszecher ohnehin nicht mitbekommen. Wer allerdings richtig „Angst“ haben muß, daß sie das Jahr '99 nicht unbeachtet überstehen, das sind effiziente Spiele-Hersteller. GT Interactive, Eidos, Codemasters, SCI und Acclaim stehen ja seit Monaten auf der Transferliste, doch selbst Riesen wie Hasbro oder Electronic Arts wären zu klein, um etwa den Gelüsten eines Bill Gates zu widerstehen. Aus Furcht davor, als Nach-Hecht im Karpfenteich nicht doch eines Tages von einem noch größeren Fisch geschluckt zu werden, wird scheinbar wahllos zusammengegrascht, was sich nicht wehrt. Bis Jahresende entscheidet sich daher in vielen Fällen, wer reif fürs Jahr 2000 ist und wer nicht. Wie dem auch sei, eines kann ich Ihnen schon jetzt versichern: Wenn ich am 31.12.99 in den Sternenhimmel von Hawaii blinzele, wird mich jedenfalls nicht untreiben, ob sich Software 2000 in Software 2001 umbenennet oder ob FIFA 99 noch auf PCs funktioniert, die nach dem 1.1.2000 gekauft werden. Dann werde ich einfach mein Glas erheben und auf all die tollen Spiele trinken, die uns im anbrechenden, lauffrischen Jahr erwarten.

Wie und wo verbringen Sie Silvester 99/2000?



Quelle: Ich Richte in wärmere Gefilde 2%
Umfrage unter 1.000 Besuchern von PC Games Online

Biing! 2 (Bek)nackte Tatsachen

Die „iis“ sind für Feministinnen nicht ohne Grund Bestandteil des Spielertitels: In *Biing! 2* leiten Sie kein Krankenhaus, sondern einen Ferienclub, in dem sich trotz allerlei Wirtschaftssimulations-Tarnung doch wieder alles nur um das Eine dreht. Hersteller Magic Bytes verspricht neben hochauflösender Comic-Grafik auch „abgedrehte, geschmacklose Gags“ und beteuert, daß „alle weiblichen Angestellten und Urlauber strippen können“, wollte dies die Fachpresse vor Veröffentlichung des Spiels (Ende September) aber noch nicht nachprüfen lassen. Nackte Tatsachen folgen deshalb erst in PC Games 12/99.



Schwarzer Humor oder Gags der Marke „Holzhammer“: Allein an der *Biing! 2*-Grafik werden sich die Geister scheiden.

Legion Echtzeitstrategie vom C&C-3-Designer

7 Studios, die neue Firma vom ehemaligen C&C 3-Projektleiter Erik Yeo, enthüllt das erste Projekt: *Legion* spielt im mittelalterlichen England und greift die Sagen um König Arthur und das Schwert Excalibur auf. Bis zu vier Ritter der Tafelrunde werden gleichzeitig gesteuert, die wiederum Schwertkämpfer, Kavallerie, Zauberner und Kleriker befehlen. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.



Erste Studien verdeutlichen den Grafikstil, den 7 Studios einschlagen wird.

Fußballmanager Heißer Herbst

Fußballmanager-Fans haben im Herbst die Qual der Wahl: Neben dem Kicker *Fußballmanager* (siehe Test ab Seite 120) laufen auf der UEFA *Fußballmanager* von Infogrames, *Bundesliga 2000* von EA Sports (der einzige mit Original-Spielernamen und -Vereinswappen), *World Football Manager 2000* von Ubi Soft und das seit Jahren in der Entwicklung befindliche *Hattrick! Wins* von Ikarion. Lediglich *Anstoss 3*, Meisterschaftsanwärter Nummer 1, verschiebt sich voraussichtlich aufs nächste Jahr.



DFB-Lizenz plus konkurrenzlos gute 3D-Spielszenen: *Bundesliga 2000* greift auf die FIFA-Engine zurück.

Orcs

Entwicklung eingestellt

Havas Interactive hat die Arbeiten am Rollen-/Taktikspiel *Orcs - Revenge of the Ancient* eingestellt. Beobachter vermuten, daß diese Entscheidung zugunsten des ähnlichen *WarCraft 3* (3D-Grafik, Rollenspiel-Elemente etc.) von Blizzard getroffen wurde.

Earth 2150

Der E-Day naht!

Das mit vielen Vorschulbarbeeren bedachte 3D-Echtzeitstrategiespiel erscheint nun endgültig am 27.10.1999 – TopWare Interactive ist mit der Qualität des Spiels noch nicht hundertprozentig zufrieden. Einen umfangreichen Test lesen Sie in der kommenden PC Games.

Anno-1602- Nachfolger

Erste Bilder

Als Appetithäppchen auf den *Anno 1602*-Nachfolger (geplant für Ende 2000) enthalten Sunflowers und MAX Design unkommentiert erste Bilder. Was der geübte Spieler aus den Gebäuden herauslesen kann: 2D-Grafik, isometrische Ansicht sowie, unterschiedliche Völker und Schaulplätze (orientalisch amuten der Basar, afrikanische Lehmhäuser, Südssee-Pfahlbauten). Bis zum Erscheinen des Spiels Ende 2000 vergnügen sich Anno-Fans noch mit der jüngst erschienenen „Königsedition“ (*Anno 1602 + Zusatz-CD Neue Inseln, Neue Abenteuer*) oder dem offiziellen Add-On *Im Namen des Königs*.



Die Siedler 3 Amazonen-Turnier

Karstadt und Blue Byte laden zum Wertsiedeln ein: Verteilt auf drei Turnierwochen, darf man ab dem 18. Oktober in den 21 Karstadt Cyberbar@Internetcafés kostenlos das Siedler 3-Add-On *Das Geheimnis der Amazonen* testen. Die Gewinner treten am darauffolgenden Samstag der Aktionswoche in einer Finalrunde an, auf die Sieger warten attraktive Preise. Mehr Informationen erhalten Sie in den Karstadt-Cyberbars.



DIE ROTE CaMEL. Volle Packung GeNuß.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 12 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

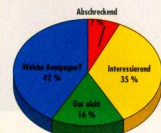
SIMULATIONEN
FLUGSIMS

Harald Wagner sieht eine verpönte Chance



Noch immer werden Computerspieler mit Vorurteilen konfrontiert. Während passives Fernsehen gesellschaftlich legitimiert ist, wird die vergleichsweise aktive Beschäftigung mit elektronischen Spielen nicht als sinnvolle Freizeitbeschäftigung anerkannt. „Du verblödest noch!“ „Geh doch draußen spielen!“ und „Mußt Du immer vor diesem Ding sitzen?“ sind Sprüche, die den meisten Spielern bekannt vorkommen dürften. Der Ausweg: Der breiten Bevölkerung, allen voran den Eltern, muß das Computerspielen nähergebracht werden. Die Boulevardzeitung **Bild** hätte die Chance dazu gehabt. Unter dem Label Bild Interactive wurde wochenlang an exponierter Stelle der Zeitung für Driver geworben. Damit wurden potentielle Kunden angesprochen, die dem Thema Computerspiele bislang eher zurückhaltend gegenüber standen: die Väter. Was kann attraktiver sein, als Verfolgungsjagden mit Fahrzeugen aus deren Jugend, den siebziger Jahren? Dennoch wird den jugendlichen Spielern auch in Zukunft nicht mehr Verständnis entgegengebracht werden. Denn nur Eltern, die begnadete Autofahrer sind oder nach einem langen Arbeitstag noch die Geduld aufbringen, sich intensiv mit Driver zu beschäftigen, werden über die erste Mission hinauskommen. In vielen Fällen wird das Spiel verschämt im Wohnzimmerregal verschwinden. So oder so wird es heißen: „Geh doch draußen spielen.“

Wie hat die Bild-Kampagne für Driver auf Sie gewirkt?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

B-17 Flying Fortress 2

Jede Menge Arbeitsplätze

Die B-17 gilt als der erfolgreichste Bomber, der im Zweiten Weltkrieg eingesetzt wurde. Zehn Mann Besatzung waren nötig, um die sogenannte „Fliegende Festung“ zu fliegen, zu verteidigen und für den Bombenabwurf vorzubereiten. Zehn Positionen, an denen Fachleute gebraucht wurden und deren Aufgaben Hasbro Interactive an den Spieler übergibt. Hasbros B-17 Flying Fortress 2 – The Mighty Eighty ist eine actionbetonte Flugsimulation, die vor einem historisch akkuraten Hintergrund frei erfundene Missionen bieten wird. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Ein Spieler, der an zehn Positionen gleichzeitig sein muß, kann in der Summe bestenfalls mittelmäßige Ergebnisse zustandebringen. Der offizielle Erscheinungstermin für die Vollbeschäftigung ist mit November 1999 angegeben.



Zur Erholung darf man auch in Eskortflugzeugen Platz nehmen und Transporter begleiten.

Gunship 3 Dynamix-Simulationen

Rückkehr eines Klassikers

Bereits vor über zehn Jahren fand der erste Teil der Serie mit seiner gelungenen Mischung aus Action und Simulation zahlreiche Anhänger, der Nachfolger scheint Gleiches erreichen zu können. Als Pilot eines von insgesamt vier modernen Kampfhubschraubern hat man die Aufgabe, zusammen mit seinen unterstellten Flügelmännern Frieden in landschaftlich interessanten Gebieten herzustellen. Rußland, Albanien und das Baltikum stellen mit Hügellandschaften und dichten Wäldern das ideale Einsatzgebiet für Helikopter dar. Gunship 3 wird das erste Spiel sein, das Hasbros Internetdienst „Electronic Battlefield“ nutzt – dort kann man dann auf die Ankunft der Panzer warten, die mit M1 Tank Platoon bereitstehen.



Erstmals in einer Helikoptersimulation gibt es dichten Wald zu bestaunen.

Pro Pilot Paradise und Desert Fighters eingestellt

Sierra On-Line unterzieht sich und seinen angegliederten Softwarestudios einer Radikalkur. Von Entlassungen und Umstrukturierungen ist erneut die Simulationsschmiede Dynamix betroffen: Im Zuge der Neorgанизation



Dieser stählerne Adler bleibt am Boden: die Arbeiten an Desert Fighter hat Hersteller Sierra Studios vorzeitig beendet.

wurden die Projekte Pro Pilot Paradise und Desert Fighters gestrichen. Während der Nachfolger von Pro Pilot 99 keine Chance im Konkurrenzkampf mit Microsofts Flight Simulator 2000 gehabt hätte, ist das Aus für Desert Fighters schwer nachvollziehbar: Mit sehenswerten Wüstenlandschaften und einem 64-Bit-Spielermodus hätte das Programm sicherlich seine Fans gefunden.

Fly Lauda

Start einer Add-On-Serie

Die „herausforderndsten, realistischsten und detailliertesten“ Zusatz-Pakete für den Microsofts Flight Simulator will PapaTango in den nächsten Monaten erstellen. Die von Ubi Soft vertriebene Serie beschränkt sich dabei auf die Nachahmung der Flugzeuge, Fluglinien und Terminals einzelner Airlines. Den Anfang macht Lauda Air, dessen Wiener Terminal mit zahlreichen grafischen Details und dichtem Bodenverkehr sehr gut gelungen ist.



Fliegen Sie im Auftrag einer der weltbesten Airlines: Fly Lauda geht an den Start.

Enemy Engaged: Comanche Hokum

Helikoptersimulation in der Warteschleife

Empires Hubschraubersimulation Enemy Engaged: Comanche Hokum scheint das gleiche Schicksal zu ereilen wie den Vorgänger Apache Havoc. Seit etlichen Monaten verteilt das Softwarehaus die immer gleichen Screenshots und Feature-Listen. Die strategielastige Simulation verlangt vom Spieler die Koordinierung von Personal, Nachschub und Aufgaben einer kompletten Armee, nebenbei soll er auch noch als Hubschrauberpilot ganze Kriege entscheiden. Die jüngste Meldung zu dem Spiel stammt von der ECTS: Comanche Hokum wird DirectX 7 verwenden, ein Veröffentlichungstermin wurde aber noch immer nicht genannt.



Trotz der langen Entwicklungszeit haben sich die Grafiken im Vergleich zu Apache Havoc nicht verändert.

Oh, what a night!

Monitor ist nicht im Angebot enthalten.



**Dell®
Dimension™ PCs
schon ab:
1.199DM**

Full Game-Power und noch mehr Fun:

- Full Speed mit Intel® Pentium® III Prozessor bis zu 600 MHz
- Mega-Ausstattung, z.B. mit 8x DVD und CD-RW
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

Das alles gibt's bei Dell, dem zweitgrößten PC-Hersteller der Welt* inklusive! Nix wie anrufen!

* im 2. Quartal 1999, Quelle: IDC 8/99

Dell® Budget PC Dimension™ XPS T

Intel® Pentium® III Prozessor
450 MHz, 500 MHz oder 550 MHz

- Intel® 440BX AGPset
- ATX Minitower-Gehäuse
- 512 KB Cache
- 64 MB SDRAM, erweiterbar auf 768 MB
- 8,4 GB* Festplatte, 5400 UPM
- **Aufpreis auf 13,8 GB* nur 100 DM**
- **32 MB nVidia TNT2 M64 AGP Grafikkarte**
- 48x CD-ROM Laufwerk
- Yamaha DS-1 64 voice PCI Sound/Wavetable
- Stereo-Aktiv-Lautsprecher
- MF II-Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorrinstalliert: MS Windows 98 SE (CD), MS Works 4.5 & MS Money 99 (CD), MS Internet Explorer, DellNet, T-Online, McAfee Virusscanner
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

1.599 DM / 817,56 €

• Best.-Nr.: D051099 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 450 MHz

1.799 DM / 919,81 €

• Best.-Nr.: D061099 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 500 MHz

2.199 DM / 1.124,33 €

• Best.-Nr.: D071099 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 550 MHz

☛ 2515 - D051099

Dell® Multimedia PC Dimension™ XPS T

Intel® Pentium® III Prozessor 450 MHz,
500 MHz oder 600 MHz

- Intel® 440BX AGPset
- ATX Minitower-Gehäuse
- 512 KB Cache
- 128 MB SDRAM, max. 768 MB
- 20,4 GB* Festplatte, 5400 UPM
- **32 MB nVidia TNT2 M64 AGP Grafikkarte**
- **Hitachi 8x DVD-ROM Laufwerk**
- **Sony CRX 100E 4x/2x/24x CD-RW Laufwerk**
- **Creative Sound Blaster Live! Value Soundkarte**
- **Altec Lansing ACS 340 Stereo-Aktiv-Lautsprecher mit Subwoofer**
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorrinstalliert: MS Windows 98 SE (CD), MS Internet Explorer, MS Works 4.5 & MS Money 99 (CD), DellNet, T-Online, McAfee Virusscanner
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

2.499 DM / 1.277,72 €

• Best.-Nr.: D131099 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 450 MHz

2.699 DM / 1.379,98 €

• Best.-Nr.: D141099 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 500 MHz

3.499 DM / 1.789,01 €

• Best.-Nr.: D151099 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 600 MHz

☛ 2515 - D131099

Dell Monitore und Upgrades

- Dell 17" Monitor V7701* (16,0" V.I.S.) 70 kHz, 0,28 mm, max 1024x768/85 Hz, TCO-95
Made by Hitachi **499 DM/255,13 €**
- Dell 15" Tri-Track® Monitor 9901* (17,8" V.I.S.) 95 kHz, 0,26 mm, max 1280x1024/85 Hz, TCO-99
Made by Philips **1.199 DM/613,04 €**
- Aufpreis für zus. 64 MB SDRAM **200 DM/102,26 €**
- 32 MB Diamond Viper V770 TNT2 Ultra AGP Grafikkarte (Aufpreis von 32 MB nVidia TNT2) **350 DM/178,95 €**
- US Robotics V30 PCI Global Modem **119 DM/ 60,84 €**



Neu: Informieren und Bestellen mit E-Value Code

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschangebot.

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten.

* Die Bezeichnung CD bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes, die notierte Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht abweichen.

* Diese Monitore sind nur gültig beim Kauf eines Dimension Systems.

Microsoft Software wird in einer OEM-Version geliefert. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundenkarten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dimension™ ist ein Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen. MMX® und Celeron™ sind Warenzeichen der Intel® Corporation. TriTrack™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation.

Anrufen* & Bestellen

01 80 / 5 22 40 11

* Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-14 Uhr - 24 Pf./Min. bundesweit

Fax: 06103 / 97 1640

BE DIRECT™

DELL

www.dell.de



pentium® III

HARDWARE
ZUBEHÖR

Thilo Bayer warnt
vor übertriebenen
Grafik-Erwartungen.



Nostalgiker werden sich noch mit einem verklärten Blick daran erinnern, wie Strike Commander anno 1993 der heißgeliebte CPU den Gnadenstoß versetzt hat. Firmen wie Origin haben es in der Vergangenheit meisterhaft verstanden, den letztendlichen Grund zur Rechenerüstung zu liefern. Doch seit 3D-Beschleunigerkarten hoffähig sind und artig unterstützt werden, hat sich das Blatt gewendet. Nun haben nicht mehr die Spiele die Rolle des Taktgebers, sondern die Hardware. Während neue Grafikchips im 6-Monats-Rhythmus das Licht der Welt erblicken, kann man bei guten Spielen locker die dreifache Zeit ansetzen. Die Folgen sind offensichtlich. Grafikchip XYZ besitzt eine neue 3D-Fähigkeit. Im günstigsten Fall sind sich alle Spielprogrammierer einig, das Feature unterstützen zu wollen. Vielleicht erhalten sie sogar schon einige Monate vor Chipveröffentlichung Hardware für Testzwecke. Je nach Zeitpunkt des Programmstarts besteht also ein Lag von 3-15 Monaten zwischen Markteinführung des Chips und des Spiels. Darunter wird auch die neueste Grafik-Generation leiden. Wundern Sie sich also nicht, wenn die wegweisenden Funktionen Ihres neuen 3D-Beschleunigerschätzungsweise erst einmal brachliegen.

G400 MAX

Matrox liefert MAXimale OpenGL-
Performance nach

Matrox scheint bei seiner G400-Chipserie nun auch die Kurve bei Spielen zu bekommen, die auf der OpenGL-Schnittstelle basieren (Q2, Quake 3 Arena, Half-Life, Unreal). Bisher lag der OpenGL-Treiber deutlich unter den Leistungen des Direct3D-Pendants, so daß sich G400-Grafikarten insgesamt schwächer als die TNT2-Konkurrenz präsentierten. Eine neue Treiberversion wird diesen Mißstand Anfang Oktober beheben. Wir konnten vorab einen Blick auf dessen Performance in Quake 3 Arena werfen und waren angesichts der gebotenen Speiegeschwindigkeit angenehm überrascht. Vor allem in niedrigen Auflösungen legte die G400 MAX mächtig zu (bis zu 40 Prozent) und ließ dabei eine TNT2-Ultra-Platine hinter sich. Die CPU-Zusammenarbeit ist dabei jedoch eingeschränkt; der Treiber setzt für seinen Einsatzbefehl zwingend einen PIII oder Athlon voraus. Info: Matrox, 089-614474-0 (www.matrox.com)



Darauf haben G400-Besitzer sehnsüchtig gewartet: Frameraten im Überfluß bei OpenGL-Spielen.

Savage2000

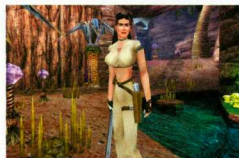
S3 enthüllt Details seines neuen Grafikchips



Savage2000 heißt der Siliziumwürfel, der S3 nach den eher enttäuschenden Spieleleistungen des Savage4 wieder an die 3D-Spitze katapultieren soll. Zwei Chipvarianten (Savage2000, Savage2000+) werden dieses Vorhaben tatkräftig unterstützen. Der Savage2000 wird mit maximal 150/166 MHz (Chip/Speicher), die Plusvariante mit maximal 200/200 MHz an den Start gehen. Diamond hat bekanntgegeben, diesen Rechenknecht in einer neuen Viper-II-Produktlinie zu verbauen (32 und 64 MByte RAM). Die wichtigsten Eckpunkte sind eine Hardware-T&L-Engine (S3TL), eine Vierfach-Texturierungs-einheit sowie erweiterte DVD-Funktionen. Eher selbstverständlich sind „Hardware“ Bump Mapping und S3 Texturkompression (S3TC). Die Unterschiede zwischen Savage2000 und GeForce 256 von Nvidia offenbaren sich erst im Detail. So wird die S3-Entwicklung in 0,18 Mikron gefertigt, das Nvidia-Pendant in 0,22. Dadurch erreicht S3 höhere Taktfrequenzen beim Chip und damit auch höhere maximale Texturfüllraten. Für den GeForce spricht die chipinterne Bandbreite von 256 Bit; S3 erreicht bei Chip und Speicher nur 128 Bit. Über die Leistungsdaten der Savage2000-Geometrieinheit schweigt sich S3 noch aus. Insgesamt scheint S3 ein heißes Eisen im Feuer zu haben, das dem GeForce auf der Preis-Leistungs-Schiene mächtig Dampf machen könnte. Info: S3 (www.s3.com)



Die Rendermaschinerie des Savage2000 kann unter anderem zwei doppelt texturierte Bildpunkte pro Zyklus ausgeben.



Die von S3 entwickelte Texturkompression S3TC würde auch der F.A.K.K.-2-Hauptdarstellerin Julie Strain gut zu Gesicht stehen.

GAMES - LÖSUNGEN - CHEATS - TIPS - PC - PSX

WWW.GAMECENTRAL.DE

GAMES - LÖSUNGEN - CHEATS - TIPS - PC - PSX

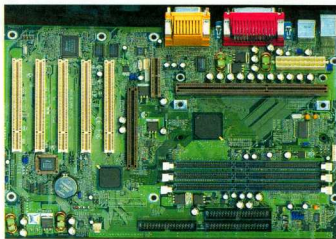
Pentium III Enhanced

Intel bohrt die PIII-Serie deutlich auf



Mit zwei Technologie-Newcomern ging der CPU-Gigant Intel Ende September an die Öffentlichkeit: Intel 820 und Pentium III 533 und 600 mit 133 MHz System Bus. Das neue Flaggschiff unter den Motherboard-Chipsätzen nennt sich Intel 820

(Codename „Camino“). Neben der Unterstützung von AGP 4X (bis zu 1 GByte Datendurchsatz) werden besonders das neue RAMBUS-Speicherinterface, die 133 MHz schnelle Anbindung der CPU und der Ultra DMA/66-Standard in den Vordergrund gestellt. Der bisherige Chipsatz-Spitzenreiter Intel 440BX war noch auf AGP 2X, SDRAM, 100 MHz Front Side Bus und UDMA/33 beschränkt. Die Vorteile liegen in den jeweils schnelleren Datentransfers. RAMBUS-Speicher sind noch sehr teuer und werden mit 36, 72 oder 144 MByte an den Start gehen. Die ersten CPUs für den 133-MHz-Bus sind der PIII 533B und 600B. Sie werden noch mit dem alten Fertigungsprozeß (0,25 Mikron) erstellt und verfügen wie normale PIIIs über 512 KByte Level-2-Cache bei halbem CPU-Takt. Im November werden dann die ersten „echten“ Coppermine-CPU's erwartet, die in 0,18 Mikron gefertigt sind und über einen 256 KByte dimensionierten L2-Cache (volle CPU-Geschwindigkeit) verfügen. Über die Verfügbarkeit im Handel gibt es noch keine Informationen. Info: Intel (www.intel.com)

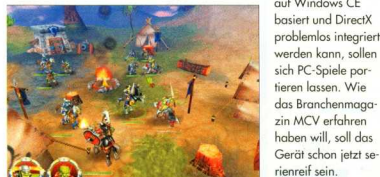


Hier sehen Sie das Camino-Motherboard Centurion X 1 von Legend ODI. ISA- und SDRAM-Steckplätze sind ganz verschwunden, dafür sind RAM-BUS-Sockel (RIMM) dazugekommen.

Projekt X-Box

Macht Microsoft eine eigene Spielekonsole?

Sony PlayStation – kennen Sie. Nintendo 64 – kennen Sie. Sega Dreamcast – werden Sie kennenlernen. Aber Microsoft X-Box? Der Hersteller von Windows, Word & Co. – von jeher aufs PC-Geschäft eingeschossen – will offenbar in den Konsolenmarkt einsteigen. Ende Oktober wird ein Gremium rund um Bill Gates die Entscheidung fällen, ob die sogenannte „X-Box“ tatsächlich produziert wird. Als CPU sind der Pentium III oder der Athlon im Gespräch, um die Grafik soll sich der GeForce 256 von Nvidia kümmern. Außerdem fest eingebaut: Modem und DVD-Laufwerk, Kostenpunkt angeblich rund 200 Dollar. Das Gerät



Warcraft III auf Konsole? Microsoft könnte es mit seinem geheimen X-Box-Projekt möglich machen. Info: www.microsoft.com

TELEGRAMM

+++ DirectX 7 ist da. Rechtzeitig für die Hardware-News, aber zu spät für die Heft-CD hat Microsoft endlich die neue DirectX-Version zum Download bereitgestellt. Die wichtigsten Neuerungen sind auf die neue Grafik-Generation ausgerichtet. So wird Hardware Transformation & Lightning und Cube Environment Mapping unterstützt. Info: [Microsoft \(www.microsoft.com/directx/\)](http://www.microsoft.com/directx/) +++ Creative Labs macht mobil. Im Herbst wird der Multimedia-Spezialist eine Vielzahl interessanter Produkte veröffentlichen. So wird die SB Live! Value durch die Live! Player 1024 ersetzt, die mit einem Digitalausgang aufgeböhrt wird. Die High-End-Position besetzt die Live! Platinum, die über ein externes 5,25-Zoll-Laufwerk für alle Anschlußvarianten verfügt. Auch der Grafikbereich wird erweitert. Die 3D Blaster TNT2 Model64 wird für 250 Mark an den Start gehen und eine abgespeckte Chip-Variante des TNT2 beherbergen. Info: [Creative Labs, 069-66982900 \(www.soundblaster.com\)](http://www.soundblaster.com) +++ Matrox macht Fernseh-



hen. Die Marvel G400-TV geht für 799 Mark an den Start und greift dabei auf den G400-Chip mit 16 MByte RAM zurück. Eine externe Anschlußbox und ein umfangreiches Softwarebundle (u.a. Avid Cinema) versüßen die knackigen Investitionskosten. Info: [Matrox, 089-614474-0 \(www.matrox.com\)](http://www.matrox.com) +++ Guillemot erweitert seine Grafikkarten-

Mannschaft um die Maxi Gamer Cougar. Sie basiert auf dem TNT2 Model 64 und verfügt über 32 MByte RAM. Im Gegensatz zum normalen TNT2 ist die Speicheranbindung auf 64 Bit beschränkt (TNT2: 128 Bit), so daß die Spiele-Performance in hohen Auflösungen mäßiger geringer ausfällt. Von der Cougar wird es auch eine Video-Edition mit entsprechenden Ein- und Ausgängen für die Videobearbeitung geben. Info: [Guillemot, 0211-338000 \(www.guillemot.com\)](http://www.guillemot.com) +++

DAS MESSEEVENT

Die Informations- & Verkaufsmesse für ein neues Jahrtausend

COMPUTER DIGITAL IMAGING
HARD- UND SOFTWARE INTERNET
MULTIMEDIA TELEKOMMUNIKATION
VIDEONACHBEARBEITUNG SATELLITENTECHNIK

HOME
electronics
world

Kartenvorverkauf: Köln Ticket (0221-2801)
internet: www.homeelectronicsworld.de
e-mail: info@homeelectronicsworld.de

Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH



Kennstraße 52 44795 Bochum
Tel.: 0234-94088-15 Fax: 0234-94088-44

12. - 14. November 1999
Köln Messegelände

Discounter für Computer, Hardware und Software in Deutschland

FESTPLATTEN

IDE	MB	ms/Cache/Typ	Preis	Artikel-Nr.
Quantum				
Fireball CX	4300	9/164/5400	199,-	HD-179
Fireball CX	6400	9/312/5400	209,-	HD-209
Fireball CX	10200	9/312/5400	259,-	HD-259
Fireball CX	13000	9/312/5400	285,-	HD-285
Fireball CX	16400	9/312/5400	315,-	HD-315
Fireball Plus K	6400	9/164/5400	265,-	HD-265
Fireball Plus K	13000	9/312/5400	315,-	HD-315
Fireball Plus K	16400	9/312/5400	345,-	HD-345
Fireball Plus K	18200	9/312/5400	439,-	HD-439

Fujitsu				
MPO 3584	6400	9/312/5400	209,-	HD-168
MPO 3584	8400	9/312/5400	229,-	HD-168
MPO 3584	10800	9/312/5400	259,-	HD-168
MPO 3138	13000	9/312/5400	289,-	HD-168
MPO 3138	17300	9/312/5400	335,-	HD-168
MPO 3273	27300	9/312/5400	a.A.	HD-221
MPO 3138	17300	9/312/5400	a.A.	HD-173
MPO 3182	18200	9/312/5400	a.A.	HD-173

Western Digital				
AC-29A09	6400	9/312/5400	219,-	HD-051
AC-29A09	8400	9/312/5400	249,-	HD-107
AC-29A09	10800	9/312/5400	279,-	HD-177
WD-16A	6400	9/312/5400	229,-	HD-168
WD-16A	10200	9/312/5400	275,-	HD-168
WD-16A	13600	9/312/5400	309,-	HD-168
WD-17A2A	17200	9/312/5400	a.A.	HD-xxx
WD-20A4A	20400	9/312/5400	a.A.	HD-xxx
WD-20A4A	20500	9/312/5400	479,-	HD-051
WD-27A8A	26500	9/312/5400	629,-	HD-051

Seagate				
ST117A	4320	10/128/5400	199,-	HD-002
ST117A	6400	10/128/5400	209,-	HD-002
ST117A	10240	10/128/5400	259,-	HD-002
ST117A	13000	10/128/5400	289,-	HD-002
ST117A	17240	10/128/5400	315,-	HD-002
IBM				
DITA	14100	8/64/47300	285,-	HD-008
DITA	16800	8/64/47300	299,-	HD-008
DITA	18400	8/64/47300	329,-	HD-008
DITA	20300	8/64/47300	359,-	HD-008
DITA	22000	8/64/47300	389,-	HD-008
DITA	25000	8/64/47300	419,-	HD-008
DITA	26500	8/64/47300	449,-	HD-008
DITA	27300	8/64/47300	469,-	HD-008
DITA	30000	8/64/47300	509,-	HD-008
DITA	34200	8/64/47300	579,-	HD-008
DITA	37500	8/64/47300	659,-	HD-008

Maxtor				
MT117A	6400	9/312/5400	205,-	HD-081
MT117A	10800	9/312/5400	235,-	HD-081
MT117A	13000	9/312/5400	265,-	HD-081
MT117A	13600	9/312/5400	285,-	HD-081
MT117A	20400	9/312/5400	345,-	HD-081
MT117A	27200	9/312/5400	415,-	HD-081
MT117A	34200	9/312/5400	485,-	HD-081
MT117A	37500	9/312/5400	555,-	HD-081

ULTRA

MB	ms/Cache/UPM	SCSI	Artikel-Nr.	WIDE	Artikel-Nr.	UDW	Artikel-Nr.
IBM							
DBR	4560	7/512/7200	349,-	HD-012	349,-	HD-012	319,-
DBR	9100	7/512/7200	355,-	HD-012	355,-	HD-012	335,-
DBR	18200	7/512/7200	409,-	HD-012	409,-	HD-012	389,-
DBR	36400	7/512/7200	459,-	HD-012	459,-	HD-012	439,-
DBR	72800	7/512/7200	509,-	HD-012	509,-	HD-012	489,-
DBR	145600	7/512/7200	549,-	HD-012	549,-	HD-012	529,-
DBR	291200	7/512/7200	599,-	HD-012	599,-	HD-012	579,-
DBR	582400	7/512/7200	649,-	HD-012	649,-	HD-012	629,-
DBR	1164800	7/512/7200	699,-	HD-012	699,-	HD-012	679,-
DBR	2329600	7/512/7200	749,-	HD-012	749,-	HD-012	729,-

Seagate							
Barracuda	9100	8/160/47300	219,-	HD-008	219,-	HD-008	209,-
Barracuda	18200	8/160/47300	249,-	HD-008	249,-	HD-008	239,-
Barracuda	36400	8/160/47300	299,-	HD-008	299,-	HD-008	289,-
Barracuda	72800	8/160/47300	349,-	HD-008	349,-	HD-008	339,-
Barracuda	145600	8/160/47300	399,-	HD-008	399,-	HD-008	389,-
Barracuda	291200	8/160/47300	449,-	HD-008	449,-	HD-008	439,-
Barracuda	582400	8/160/47300	499,-	HD-008	499,-	HD-008	489,-
Barracuda	1164800	8/160/47300	549,-	HD-008	549,-	HD-008	539,-
Barracuda	2329600	8/160/47300	599,-	HD-008	599,-	HD-008	589,-
Barracuda	4659200	8/160/47300	649,-	HD-008	649,-	HD-008	639,-

Quantum							
Atlas IV	1100	7/2048/7200	169,-	HD-020	169,-	HD-020	159,-
Atlas IV	18200	7/2048/7200	199,-	HD-020	199,-	HD-020	189,-
Atlas IV	36400	7/2048/7200	229,-	HD-020	229,-	HD-020	219,-
Atlas IV	72800	7/2048/7200	259,-	HD-020	259,-	HD-020	249,-
Atlas IV	145600	7/2048/7200	289,-	HD-020	289,-	HD-020	279,-
Atlas IV	291200	7/2048/7200	319,-	HD-020	319,-	HD-020	309,-
Atlas IV	582400	7/2048/7200	349,-	HD-020	349,-	HD-020	339,-
Atlas IV	1164800	7/2048/7200	379,-	HD-020	379,-	HD-020	369,-
Atlas IV	2329600	7/2048/7200	409,-	HD-020	409,-	HD-020	399,-
Atlas IV	4659200	7/2048/7200	439,-	HD-020	439,-	HD-020	429,-

Fujitsu							
MAJ-091	9100	7/2048/7200	169,-	HD-020	169,-	HD-020	159,-
MAJ-091	18200	7/2048/7200	199,-	HD-020	199,-	HD-020	189,-
MAJ-091	36400	7/2048/7200	229,-	HD-020	229,-	HD-020	219,-
MAJ-091	72800	7/2048/7200	259,-	HD-020	259,-	HD-020	249,-
MAJ-091	145600	7/2048/7200	289,-	HD-020	289,-	HD-020	279,-
MAJ-091	291200	7/2048/7200	319,-	HD-020	319,-	HD-020	309,-
MAJ-091	582400	7/2048/7200	349,-	HD-020	349,-	HD-020	339,-
MAJ-091	1164800	7/2048/7200	379,-	HD-020	379,-	HD-020	369,-
MAJ-091	2329600	7/2048/7200	409,-	HD-020	409,-	HD-020	399,-
MAJ-091	4659200	7/2048/7200	439,-	HD-020	439,-	HD-020	429,-

CD-RECORDER

Teac	Bulk	Kit	Extern
Rec CD-R565	6/24-fach SCSI	399,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	429,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	459,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	489,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	519,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	549,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	579,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	609,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	639,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	669,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	699,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	729,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	759,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	789,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	819,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	849,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	879,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	909,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	939,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	969,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	999,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1029,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1059,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1089,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1119,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1149,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1179,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1209,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1239,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1269,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1299,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1329,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1359,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1389,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1419,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1449,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1479,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1509,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1539,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1569,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1599,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1629,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1659,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1689,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1719,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1749,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1779,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1809,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1839,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1869,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1899,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1929,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1959,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	1989,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2019,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2049,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2079,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2109,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2139,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2169,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2199,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2229,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2259,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2289,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2319,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2349,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2379,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2409,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2439,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2469,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2499,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2529,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2559,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2589,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2619,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2649,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2679,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2709,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2739,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2769,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2799,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2829,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2859,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2889,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2919,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2949,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	2979,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	3009,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	3039,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	3069,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	3099,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	3129,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	3159,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	3189,-	CDR-087
Rec CD-R585	8/24-fach SCSI	3219,-	CDR-087

EPSON		Hersteller/Typ		Version	Artikel-Nr.	Artikel-Nr.	
Scis 440	44	Scis	Time	316	2001/077	15"/35cm	15"/35cm

Stylus Color 740	A4	Color	Tinte	395,-	<i>DRU-131</i>	Miro	Stil	PCTV pro	Bulk	PCI	215,-	<i>WD-013</i>	17"41cm		Sony HiFD	200MB	a.A.	<i>FDD-008</i>			
Stylus Color 850	A4	Color	Tinte	519,-	<i>DRU-065</i>	Miro	Video	400	Retail		495,-	<i>WD-018</i>	AC'97/Vista	Vista 72n	72kHz	449,-	<i>MON-082</i>	Mediavision HiFD	200MB	a.A.	<i>MEG-054</i>

YOCERA					
EF. CYCLES PER DAY	AA. CPU	RAM	HD	GPU	PRICE
	Haipauge Primio	Retail	PCI	# 149,-	VD-004
	Samsung	700p plusTCo '95	96kHz	785,	MON-064
	Jaz Drive	SCSI intern		2GB	629,- 57R-031

HEWLETT PACKARD	FAST	Nokia	447XPro	96kHz	889,- MON-099	Sony SDT 7000 3,5"	bis 8GB 1099,- STR-024
Diskfix 110G - 44 Gbit/s Tapes 370 DBL 136	HAMMASTER 2000	Bosch	3160	MID-003			

Deskset 895Cxi	A4 Color Tinte	\$95,-	DRU-087	Terra TV+Radio	Retail	PCI	239,-	WD-045	Yakumo	OF1995	95kHz	679,-	MON-146	DAT Band	DDS2	bis 16GB Fuji	120m	15,90	MED-100
Deskset 890Cxi	A4 Color Tinte	\$95,-	DRU-087	Terra TV+Radio	Retail	PCI	239,-	WD-045	Yakumo	OF1995	95kHz	679,-	MON-146	DAT Band	DDS2	bis 16GB Fuji	120m	15,90	MED-100

Laserjet 1100	A4 S/W	Laser 725,-	Matrix	DRU-089	115kHz	1011,-	MON-080	Fujitsu MCC3064 SCSI intern	640MB	495,-	MOD-00
Laserjet 1100	A4 S/W	Laser 725,-	Matrix	DRU-089	115kHz	1011,-	MON-080	Fujitsu MCC3064 SCSI intern	640MB	495,-	MOD-00
Laserjet 1100	A4 S/W	Laser 725,-	Matrix	DRU-089	115kHz	1011,-	MON-080	Fujitsu MCC3064 SCSI intern	640MB	495,-	MOD-00

Laserjet 405N	A4 S/W Laser2799,- DRU-124 HP Scanjet	+1800C Flachbett 36Bit,600x600dpi 269,- SC4-049	21"/S1cm	Medium 3,5" Fuji	230MB 9,90 MED-10-
---------------	--	---	----------	------------------	--------------------

Off. J. R65	Color Print/Copy/Scan	1149,-	DRIU-13.2	HP Scanjet 3300C	Flachbett	36Bit, 600*600dpi	299,-	SCA-075	EIZO	F87 TCO95	3979,-	MON-024	HP Colorado IDE intern	bis SCB 369,-	STR-048
Vertrieb J. 300A	Printer/Scanner	975,-	DRIU-092	HP Scanjet 3300C	Flachbett	1,300*1,300dpi	299,-	SCA-075	EIZO	120711	3979,-	MON-024	HP Color LaserJet 3600	bis SCB 369,-	STR-048

Page Pro 8	A4 S/W	Laser \$99.	DRU-121	ScanExpress 12000p	Flachbett	30Bit, 600x1200dpi	129.	SCA-024	Nokia	445XiPlus	110kHz	1629.	MON-170	HP Colorado	320x360	bis 14GB	STR-053
Page Pro 8	A4 S/W	Laser \$99.	DRU-121	ScanExpress 12000p	Flachbett	30Bit, 600x1200dpi	129.	SCA-024	Nokia	445XiPlus	110kHz	1629.	MON-170	HP Colorado	320x360	bis 14GB	STR-053
Page Pro 8	A4 S/W	Laser \$99.	DRU-121	ScanExpress 12000p	Flachbett	30Bit, 600x1200dpi	129.	SCA-024	Nokia	445XiPlus	110kHz	1629.	MON-170	HP Colorado	320x360	bis 14GB	STR-053

CANON		Vista-Astra 2100U	Flashbett 36Bit, 600*1200dpi	259,- <i>SCA-074</i>	Belinea	101520 TCO95	15,1" TFT 2159,- <i>MON-145</i>	Medium für Colorado	8GB 49,90 <i>MED-12</i>
SNC 35A	AA Color Bits 1,35 200x120	Vista-Astra 12300	Flashbett 36Bit, 600*1200dpi	-			15,1" TFT 1920,- <i>MON-140</i>		

MC 5500	A3 Color	Tinte 1359,-	DRU-040	Scannmaker X6 *NEU*	Flachbett	36Bit, 600*1200dpi	289,-	SCA-057	MAG	LTS30F	15,1" TFT2299,-	MON-158	Floppy 3,5" / 1,44MB Teac	45,-	FDO-002
MC 6000	A4 Color	Tinte 820,-	DRU-111	Scannmaker X6 *NEU*	Flachbett	36Bit, 600*1200dpi	269,-	SCA-057	MAG	LTS30F	15,1" TFT2299,-	MON-158	Floppy 3,5" / 1,44MB Teac	45,-	FDO-002

BP 660	A4 S/W Laser 529,-	DRU-036	Snapscan 12365	Flachbett 36Bit/600*1200dpi 379,-	SCA-048
--------	--------------------	---------	----------------	-----------------------------------	---------

Ethernet TPC	RJ45+BNC	10MBit	PCI 24,90 NET-007	4MB Version			
Ethernet TX	RJ45	100MBit	PCI 29,90 NET-014	VGA	49,-	GRA-065	49,-
						GRA-132	

Simm PS/2	16MB, 60ns	39,-	MEM-010	Starterkit 2-100	2x PCI + Hub SPort + Kabel 100Mbit	225,-	NET-047	ATI Rage Fury	Rage128GL	109,-	GRA-234
32MB, 60ns	39,-	MEM-010	Starterkit 5-10	5x ISA + Hub 10Port + Kabel 10Mbit	199,-	NET-040	16MB Version				

Dimm 7/10ns	64MB	E19- <i>MEM-028</i>	D-link 660CT	R45+8NC	10MBit	PCMCIA 129- <i>NET-038</i>	ATI All-in-Wonder 128 Bulk	369- GRA-213
Dimm 7/10ns	128MB	E19- <i>MEM-028</i>	D-link 650tx kitR45		10/100MBit	PCMCIA 189- <i>NET-048</i>	ATI Rage Fury	119- GRA-186

Dimm 7/10s	64MB	MEM-03	3Com 3C905	RJ45	10/100MBit	PCI 99...	NET-006	STB Voodoo3	3000/TV Bulk	3Dfx-Voodoo 3	205...	GRA-228
7/10s	128MB	MEM-03	3Com 3C905S	10/100MBit	PCI 105...	NET-006	STB Voodoo3	3500/TV Bulk	3Dfx-Voodoo 3	389...	GRA-228	

Dimm 7/10ns ECC	128MB	ΔΔ MEM-040	Diamond Homefree 1x ISA + 1 x PCMCIA	429,- NET-054	Matrox G400 SH	MGA 400	329,- GRA-217
Dimm 7/10ns ECC	72.64MB	ΔΔ MEM-040	Diamond Homefree 2 x ISA	369,- NET-055	Matrox G400 DH	MGA 400	329,- GRA-254

Dimm 7/8ns	256MB	a.A. MEM-057	Hub 8 Port	10Mbit	69. NET-071	Asus V-3800 Deluxe Kit Ultra-Chip	NvidiaRiva	128TNT2	449. GRA-246
			Hub 8 Port	100Mbit	215. NET-075	Diamond Viper V770 Bulit	NvidiaRiva	128TNT2	279. GRA-221

CPU		CPU		CPU	
Bitte Tagespreise erfragen		Bitte Tagespreise erfragen		Bitte Tagespreise erfragen	
ELSA Erazor III Bulk		NvidiaRiva	128TNT2	285,-	GRA-223
ELSA Erazor III/TV Bulk		NvidiaRiva	128TNT2	389,-	GRA-242

AMD	K6-2	450 MHz	135% CPU-070	600 MHz	135% CPU-060	a.A. CPU-072	Creative 3D Blaster	Savage 4 Pro	175% GRA-235
AMD	K6-2	450 MHz	139% CPU-087	600 MHz	139% CPU-080	s.A. CPU-080	Creative 3D Blaster	NvidiaRiva 128TNT2 Ultra Retail	355% GRA-241

AMD K6-III 500 MHz 459,- CPU-Box

AMD Athlon™ K7 650 MHz a.A. CPU-xxx Intel® Pentium® III (133MHz fsb) Tray in the Box 32 MB 245.- ab 219,-

586ER MAINBOARDS		PII MAINBOARDS		Gigabyte	
686BX, 2000 mos	Intel 440BX	ATX	2/5/1	255	4401, 4402

P5A-B & Sound	S	Ali	AT	512kb	2/3/1	199,-	MAA-126	P2B-S*	5	2940UW	Intel,440BX ATX 2/4/1	639,-	MAA-174	686BX-DS*	D	2940UW	Intel,440BXATX 3/4/1	689,-	MAA-174
									5	386DX-133	Intel,440BX ATX 2/4/1	639,-	MAA-174	686BX-L*	D	2940UW	Intel,440BXATX 3/4/1	689,-	MAA-174

GA586 AA	S	ALI(100MHz) AT	512kb 2/3/1	139,-	MAI-753	ME99	S	für PPGA CPU Intel i810	ATX x/6/1	165,-	MAI-xxx	686GXU	S	LX	ATX	999,-	MAI-xxx
						88-99						686MM2	S	LX	ATX	269,-	MAI-xxx

AX3+ MSI	S (100MHz)	ATX	1MB	159,-	MSI-181	Siemens	AX6 B* MSI	S 2940UW	Intel,440BXATX	3/4/1	419,-	MSI-143
-------------	------------	-----	-----	-------	---------	---------	---------------	----------	----------------	-------	-------	---------

7300 400 W 80 350 350 22 W 211.21 80 400 1 80 350 350 22 W 211.21

Kirschberg 27 **Mo-Fr 18.00-20.00 Uhr** **Ausfahrt Bahnstadt-**

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112

MARKTDATEN & MACHER

Stefan Luldes ist
Pressesprecher von
Acclaim Deutschland



Welche Spiele sind aufgrund der Ferrari-Lizenz zu erwarten?

Das Entwicklerstudio Acclaim Studios London, bekannt durch PC-Spiele wie *Forsaken* und *Re-Volt*, arbeitet bereits seit sechs Monaten an unserem ersten Ferrari-Spiel. Der Titel wird voraussichtlich im Spätsommer 2000 veröffentlicht. Bis Ende 2001 sind drei weitere Renn-Simulationen für PC geplant.

Acclaim hat mehrere Southpark-Spiele im Sortiment. Wie findest Du die deutschen TV-Folgen?

Dazu muss ich sagen, daß ich grundsätzlich bei Filmen das amerikanische Original bevorzuge. Ich glaube jedoch, daß die Einschaltquoten (1,2 Mio Zuschauer/ 10,5% Marktanteil) klar für eine gut gelungene Lokalisierung sprechen.

Was ist der Grund, warum es keine deutschen Versionen der Southpark-Spiele geben wird?

Die deutschen Synchronsprecher standen zum Zeitpunkt der deutschen Version unseres ersten Southpark-Titels noch nicht hundertprozentig fest. Die beiden kommenden Southpark-Spiele *South Park Rally* und *Chefs Luv Shack* stehen kurz vor der Fertigstellung und können aus zeitlichen Gründen nicht mehr realisiert werden.

Welche Konkurrenzspiel zockst Du derzeit am liebsten?

Half-Life und *System Shock 2*

Welches Spiel läuft derzeit bei Acclaim im Netzwerk?

Half-Life und unser *Re-Volt*



Einer wird gewinnen: 800 Gäste verfolgt den Schlagabtausch auf den Bildschirmen der 3D-Action-Profis.

Unreal Tournament

Deutsche Meisterschaft

Obwohl das Spiel in Deutschland noch nicht erschienen ist, veranstaltete GT Interactive im September in der Berliner Columbiashalle die erste deutsche *Unreal Tournament*-Meisterschaft. Als Rahmenprogramm lockten Szene-Hiphopper und Bungie-Sprünge: 800 Gäste schauten den *Unreal*-Könnern über die Schulter; die Besten wurden mit Flachbildschirmen, Notebooks, Grafikkarten, Konsolen und Pokalen belohnt.

Ravensburger Interactive

Schleichfahrt-Macher unter Vertrag



In Aqua setzt Massive erstmals die wegweisende Krass-3D-Engine ein.

Die Mannheimer Firma Massive ist nach Funatics (*Catan*) das zweite deutsche Entwicklerteam, das sein Spiel über Ravensburger Interactive auf den Markt bringt. Derzeit in Entwicklung: der inoffizielle *Schleichfahrt*-Nachfolger *Aqua*. Weil das U-Boot-Actionspiel (anvisiert für 2000) nicht so recht zum Familiensortiment im Zeichen des blauen Dreiecks paßt, wird Ravensburger eine eigene Marke für Actionspiele aufbauen. Blue Byte hat *Schleichfahrt* seinerzeit mehr als 100.000 Mal verkauft.

EA Sports

„Air“ Jordan dunkt für NBA Live 2000



Ex-Chicago-Bulls-Profi, Mitglied des legendären Dreamteams, Inhaber unzähliger NBA-Rekorde und Basketball-Gott Michael Jordan hat bei Electronic Arts unterschrieben und wirbt ab sofort für *NBA Live 2000* in TV-Spots und Anzeigen (vornehmlich in den USA). Neben Jordan hat EA Sports unter anderem die Boxer Evander Holyfield und Oscar De La Hoya sowie Profigolfer Tiger Woods exklusiv unter Vertrag.

Home Electronics World

Spielemesse in Köln

Am ehesten für den Großraum Köln relevant ist die Home Electronics World, die vom 12. bis 14. November '99 auf dem Kölner Messegelände (Halle 11) stattfindet. Von den großen Spieleherstellern ist zwar kein einziger vertreten, dafür wird man auf so manchem Händlerstand sicher das eine oder andere Schnäppchen machen können. Eintrittspreis: 20 Mark (Erwachsene), 15 Mark (Schüler).

TOP TEN 10 CD-ROM-SPIELE

1	neu	C&C 3: Tiberian Sun
2	neu	Bundesliga Stars 2000
3	↑	Star Wars: Dunkle Bedrohung
4	↓	Need for Speed 4
5	neu	ShadowMan
6	→	Rollercoaster Tycoon
7	↑	Star Wars: Episode 1: Racer
8	neu	Drakan
9	↓	Dungeon Keeper 2
10	↓	Outcast

Doping für Deine PlayStation!

Neu! • monatlich • Heft inkl. CD • 12,80 DM • kaufen!

IFA 99

Mal wieder eine Reise wert

Über 400.000 Besucher fanden im August und September den Weg nach Berlin zur Internationalen Funkausstellung. Wie schon auf der CeBIT Home 99 besonders gut besucht: die Hallen der Computer- und Videospielersteller. Auch die Prominenz tummelte sich hier, darunter FC-Bayern-Star Stefan Effenberg (Infogrames), VIVA-Moderator Mola Adebisi (Konami), sein Kollege Nils Bokelberg (Sega), Box-Europameisterin Aynur Senoglu (Electronic Arts), die Ö La Paloma Boys (Infogrames), Sängerin Sabrina Setlur (Infogrames), Formel-1-Fahrer Heinz-Harald Frenzen (Sony) und Hertha-BSC-Nachwuchskicker Sebastian Deisler (Electronic Arts).

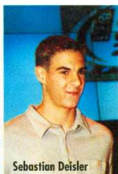
Mola Adebisi



Heinz-Harald Frenzen



Ö La Paloma Boys



Sebastian Deisler

Acclaim

Schumi und Ferrari unter Vertrag

Auch doch: Ferrari-Pilot Michael Schumacher steht ab sofort bei Acclaim unter Vertrag und wird nicht nur in den geplanten Spielen, sondern auch auf den Verpackungen auftauchen. Des weiteren gab der Hersteller von



Grinst von der Packung und taucht in Acclaim-Rennspielen auf: Doppelweltmeister Michael Schumacher.

Shadowman, Turuk & Co. die Kooperation mit Ferrari bei der Entwicklung von Rennspielen bekannt. Einziges Problem: Acclaim verfügt über keine Formel-1-Lizenz, insofern kommen „nur“ Straßenwagen-Simulationen (Testarossa, F355 Spider, F-50, 550 Maranello etc.) in Frage.

UND NUN ZUR WERBUNG

PC Games läßt von seinen mehr als 690.000 Lesern den ADward wählen! Hier wählen Sie direkt, was am besten ankommt. Die Jury von Deutschlands meistgelesener PC-Spiele-Zeitschrift präsentiert die ADwards aus der Ausgabe 10/99:



Descent

Descent 3 sehen und sterben: Virgin provoziert und gewinnt.

Abomination

Schlimme Finger: Das schnittige Motiv von Eidos landet auf Rang 2.



Adori

Wecken den Tiger in Dir: Adori fährt die Krallen aus



Sie möchten das nächste Mal Mitglied der Jury sein? Schicken Sie einfach eine Postkarte mit Ihrem Favoriten (Motiv und Herstellername genügt) an

COMPUTEC MEDIA ■ Redaktion PC Games ■ Anzeige des Monats ■
Roonstraße 21 ■ 90429 Nürnberg

Oder geben Sie uns Ihre Wahl telefonisch durch:

0190-5859-59 (DM 1,21/Minute)

Online abstimmen können Sie unter www.pcgames.de

Ende der Aktion: 20. Oktober 1999. Unter allen Teilnehmern verlost PC Games zehn große Spielepakete. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA sind von der Wertung ausgeschlossen.

PC-Spiele

Preisstieg in Deutschland

Gut für Spielekäufer, schlecht für kleine Computerspieläden, von denen man Beratung und Service erwartet: Der US-Supermarktkette Wal-Mart plant, 95 der jüngst zugekauften deutschen Märkte und Warenhäuser mit eigenen PC- und Videospielabteilungen auszustatten. Mit Tiefpreisen sollen die Mitbewerber deutlich unterboten werden. Auch die bekannte US-Kette Electronics Boutique (500 Filialen in USA und Großbritannien) will sich in Kürze in Deutschland einkaufen. Es wird erwartet, daß be-



Nach den USA streckt Supermarktkette Wal-Mart seine Fühler auch nach Deutschland aus.

kannte Preisbrecher wie Media-Markt, Pro-Markt oder Saturn bei den Preisschlächten voll mitziehen. Angesichts des scharfen Wettbewerbs bezweifeln Experten, daß sich 99-DM-Aktionen wie im Fall von C&C 3 noch wiederholen lassen.

ECHT & STARK



T-Day in Deutschland

Was habt ihr bloß getan!

Himmelhochjauchzend und zu Tode betrübt – die Spieler von Westwoods jüngstem Echtzeitstrategiespiel **Command & Conquer: Tiberian Sun** könnten gespaltenen nicht sein. Dabei ist es ein Programm der Superlative: Wohl noch nie wurde ein Produkt von so vielen Spielern über einen derart langen Zeitraum herbeigeseht.

Es ist der 26. August, morgens um 10 Uhr. Eine kleine Schar junger Männer wartet voller Vorfreude vor dem Elektronikriesen Media Markt auf das Öffnen der Eingangstore. Der 26. August ist kein Donnerstag wie jeder andere. Es ist T-Day, der offizielle und weltweite Erstverkaufstag von **Command & Conquer: Tiberian Sun**. Jahrelang hat Westwood die Spielergemeinde mit einzelnen Screenshots und mit immer neuen Featurelisten heißgemacht, um letztendlich in der ersten Lieferung 400.000 Spielepakete allein in deutsche Softwareläden stellen und verkaufen zu können. Während sich in den USA tatsächlich die erhofften Schlangen vor den Registrierkassen der großen Softwareläden bildeten, machte der Verkaufsstart in Deutschland einen eher beschaulichen Eindruck. Dennoch wurden nach Angaben von Mark Trennhäuser, PR Manager des Distributors Electronic Arts Deutschland, allein in den ersten fünf Tagen 200.000 Packungen verkauft – einer der erfolgreichsten Verkaufsstarts der gesamten Softwaregeschichte. Einzelne Läden sind bereits ausverkauft, weshalb die CD-Prüfwerke längst wieder am Arbeiten sind. Mindestens 800.000 Einheiten möchte Electronic Arts innerhalb des nächsten Jahres verkaufen. Eine gigantische Marketingaktion und nicht zuletzt ein moderner Kopierschutz sollen dafür sorgen, daß dieses Ziel auch erreicht wird. Der jahre-

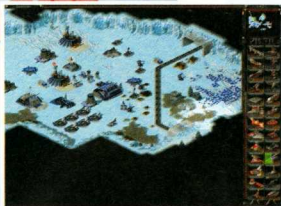
lange Rummel um C&C 3, den sich auch die Fachpresse anlasten lassen muß, ist den Verantwortlichen bei Westwood offenbar zu Kopf gestiegen.

Skurrile Informationspolitik

Entgegen der üblichen Gepflogenheiten veröffentlichte das Softwarestudio aus dem Spielerparadies Las Vegas keine endgültige Featureliste, keine Screenshots und keine Vorschauversion – nicht einmal eine Testversion wurde der Fachpresse überlassen. Nur unter Aufsicht von Westwood-Mitarbeitern war es Mitte August gestattet, vorab einen Blick auf C&C zu werfen – für wenige Stunden, was einen genauen Test natürlich unmöglich machte. Die offizielle Be-



Elektronik



Eine mit Artillerie und wenig Luftabwehr ausgerüstete Basis ist fast uneinnehmbar (links). Unsichtbar gemachte Gebäude werden vom Computer weiterhin zielgenau bekämpft (rechts).

80.000 Packungen gingen allein am ersten Verkaufstag über die Ladentheke, bereits nach fünf Tagen errang Command & Conquer Platinum für 200.000 Einheiten.

gründung der Programmierer war die durchaus verständliche Angst vor Raubkopien. Allerdings war zu diesem Zeitpunkt das Kind längst in den Brunnen gefallen: Einschlägige Internetseiten hatten längst Kopien des Spiels im Angebot. Womit der Verdacht naheliegt, daß die professionelle Raubkopierer auch auf dem Firmengelände der Spielehersteller operieren.

Enttäuschte Spieler

Jedenfalls war es keinem deutschen Printmagazin möglich, vor dem Verkaufsstart eine offizielle, finale Version zu ergattern und eine Spielspätwertung zu präsentieren. Die Verfasser zahlreicher Erfahrungsberichte, die uns nach dem Aufruf in der PC Games 10/99 erreichten, haben einen guten Grund für Westwoods ungewöhnliches Gebaren gefunden. Ein Ausschnitt aus einem von vielen ähnlichen Briefen: „100 Mark für ein Spiel mit altbackener Grafik, fehlenden Innovationen und weggelassenen Features. Das Geld hätte man besser anlegen können. Da kann man Westwoods Strategie durchaus verstehen. Keine Previews, keine Demo – als ob sie Angst davor hätten.“ Auch in den Foren des Internets veranlaßte die Enttäuschung viele Spieler zum Schreiben. Ein gewisser Succubus hat das Dilemma treffend zusammengefaßt: „eigentlich ist es mir wurscht, daß sich so wenig gegenüber c&c1 bewegt hat, damit habe ich schon gerechnet. Ich wollte mit meinen Kumpels im LAN soviele Spaß haben wie bei C&C1. Und nun??? Das Spiel wird dermaßen laaachm, wenn die Spieler mal mehr als 20 Einheiten und ein paar Gebäude haben (wir haben nur zu dritt gespielt!), trotz schneller Rechner und 640x480 UND nur mittlerer Details! Sowas von mies programmiert, und das in

DREI Jahren ... Ich finde, das ist glatter Betrug (vom Preis möchte ich gar nicht anfangen).“ Im gleichen Forum postete Sascha: „Irgendwie verspüre ich keine Lust mehr, das Game durchzuspielen. Oh Mann ... Westwood ... was habt ihr bloß getan!!!!!!“

Qualität setzt sich durch

Dabei ist Command & Conquer: Tiberian Sun definitiv ein erstklassiges Spiel. Nach dem jahrelangen Hype und der großangelegten Werbekampagne muß sich Westwood allerdings vorwerfen lassen, den bei den Spielern erzeugten Erwartungen nicht gerecht werden zu können. „Nur“ ein sehr gutes Spiel mit außergewöhnlich guter Atmosphäre und solider Technik reicht zwar für hohe Testwertungen, für viele enttäuschte Spieler ist das aber nicht genug. Mit etwas Abstand kann man aber auch die Vorzüge des Spiels entdecken. Text: „C&C 3 ist nicht so schlecht, wie es von einigen Leuten gemacht wird. Besonders der Kritikpunkt der Grafik ist, wie ich finde, nicht so richtig nachvollziehbar ... Die Atmosphäre stimmt soweit, die deutsche Synchronisation ist bis auf ein paar kleine Aussetzer auch gut ... Missionsdesign OK (C&C halt). Habe den Kauf bis jetzt NICHT bereut. Ich bin sicher, viele werden irgendwann doch die GDI-CD im Laufwerk haben und durchzocken, wenn sie erst mal ihre vollkommen überhöhte und diffuse Erwartungshaltung abgelegt haben.“

Harald Wagner ■

T-DAY TV

Auf unserer Heft-CD finden Sie eine Videoreportage zum T-Day. Petra Maueröder war für Sie live vor Ort.

AUF DER COVER-CD

Er ist der Sohn des Amun-Re,
Herrscher des oberen und unteren Nils, er ist

PHARAO

Dein Herr, Dein Gott,
Dein Leben!

Der zornige Hohepriester...

Es wird Zeit, daß ich mich mit Handbaud treffe, um das weitere Vorgehen zu besprechen. Der Pharao wird es diesmal bereuen, mich und meine Priester vor dem gemeinen Volk bloßgestellt zu haben.

Eine glückliche Tänzerin...

Es war wirklich eine wunderbare Nacht. Der große Pharao ist auch ein großer Liebhaber. Ich glaube ich werde jetzt noch etwas Schlaf zu mir nehmen.

Ein gu...

Oh, welch
Rausch d
lich, seine
entzück
bitten mich



www.sierra.de

Von den Entwicklern von CAESAR III



- 3 Kampagnen: Altes, Mittleres und Neues Reich und über 30 Szenarien • 3 Schwierigkeitsstufen und ein umfangreiches Tutorial für Einsteiger • Inklusive „City Construction Kit“ zum Editieren eigener Städte • Kampfmodus: kommandieren Sie Ihre Truppen zu Wasser und zu Land • 15 Gottheiten des alten Ägypten: Osiris, Ra, Isis, Anubis, Horus...



Gewinnen Sie eine 14-tägige Traumreise in das Land der Pharaonen! Wie? Einfach anrufen unter 0190-270 540*

* DM 1,21/min (Gems)
(nur innerhalb Deutschlands)

Der besorgte Nilbauer...

„Nein, es ist schon wieder passiert! Ich habe zum zweiten Mal in dieser Woche verschlafen und bin zu spät gekommen. Wenn der Nil auch diese Woche wieder über unsere Dämme gestiegen ist, werde ich bestimmt ausgepeitscht. Ich muß sofort handeln, damit es nicht noch schlimmer kommt...“

Bürger

„In der heutigen Zeit, wo es ein so schnelllebiges Leben gibt, ist es schwer, ein gutes Pesshet zu verstehen. Und diese kleinen Tänzerinnen, die ich sehe, werden Pesshet für mich bekannt machen.“

powered by



ist Urlaub.
Clever gemacht!

www.pharao-das-spiel.de

© 1999 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder TM sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

European Computer Trade Show 1999: Der Messebericht

Herbst- auslese

ECTS in London. Nach der E3 in Los Angeles der wichtigste Messe-termin des Jahres. Und alle waren sie da. Die Schönen (Hostessen, bekleidet mit einem Hauch von Nichts). Die Kreativen (Jay Wilbur, Adrian Smith, Louis Castle, Peter Molyneux, David Perry). Die Einflußreichen (unter anderem Eidos-Boss Ian Livingstone). Und natürlich eine Abordnung von PC Games, die Sie über alle wichtigen Neuheiten der Spielemesse informiert.



Elvis lebt – und er fühlt sich zwischen den GTA-Hare-Krishna-Jüngern sichtlich wohl.

Als am 7. September nach drei Tagen pünktlich um 16 Uhr die Tore der diesjährigen ECTS schlossen, zählte die Messeleitung mehr als 22.000 Besucher. Wie die Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles ist auch die Londoner Ausstellung den Fachbesuchern, also Händlern, Herstellern, Spiele-Entwicklern und natürlich Journalisten, vorbehalten. Jene bekommen dort Spiele zu sehen, die zum Teil erst in einem Jahr oder noch später (oder nie) in den Regalen auftauchen. Während nahezu alle wichtigen europäischen Hersteller präsent waren (darunter auch viele deutsche Aussteller wie Blue Byte, Sunflowers, Software 2000), entschieden sich wichtige US-Firmen wie Electronic Arts, Microsoft, LucasArts oder Activision, der Messe fern zu bleiben; FIFA 2000, Ultima 9, Theme Park World, Dark Reign 2 oder Indiana Jones und der Turm von Babel waren also beispielsweise nicht zu sehen. Nichtsdestotrotz präsentierten einige Electronic-Arts-Töchter wie Maxis (*The Sims*) oder Westwood Studios (*Command & Conquer: Renegade*) ihre Neuheiten. Wie schon vor zwei Jahren im Fall von *Diablo 2* nutzte nicht nur Blizzard die Messe, um einen weiteren Paukenschlag anzukündigen – mehr dazu auf den folgenden Seiten. Während der dreitägigen Strapaze, die gekennzeichnet war von hochsommerlichen Londoner Außentemperaturen und teils kaum noch auszuhaltenden Innentemperaturen in der architektonisch beeindruckenden, dachverglasten Olympia-Halle, bekam man eine große Bandbreite an Messeständen zu sehen: Die Palette reichte von eiligst zusammengezwimmerten Stellwänden

(Infogrames, Havas Interactive) bis hin zu nachgebauten Kathedralen (Virgin-Interplay). Wer allerdings von den Außenaufbauten auf die Qualität der dazugehörigen Spiele schloß, wurde häufig eines Besseren belehrt – dies bewiesen unter anderem Westwood, Blizzard und Havas, denen jeweils ein schlichter PC, ein Kühlschrank mit kalten Getränken und eine gemütliche Couch genügte. Bei unserem Messe-Rundgang auf den kommenden Seiten beschränken wir uns auf Spiele, die entweder völlig neu sind oder zu denen erstmals spielbare Szenen zu sehen waren. Neben unserer Berichterstattung im Heft finden Sie auf der Cover-CD-ROM eine ECTS-Videoportage – komplett mit vielen Spielszenen, Erklärungen von Designer-Legenden und Live-Eindrücken vom bunten Messetreiben.

Viel Vergnügen wünscht Ihnen Ihr ECTS-Team

Thomas Borovskis
& Petra Maueröder ■



Rund um die Uhr dicht umlagert: Bei Hasbro durfte man erste Runden mit *Grand Prix 3* drehen.

Du sollst keine anderen Götter haben neben mir: David Perry informiert über die Fortschritte bei *Messiah*.



Wolfgang Walk von Blue Byte gewährt Einblicke in *Battle Isle 4*.



Die Geistlichen, die ich rief: In der Virgin-/Interplay-Kathedrale servierten „Nonnen“ eisgekühlte Getränke.



Blick auf die Messehalle: London Olympia dient seit Jahren als Veranstaltungsort der ECTS.



Bauchtänzerinnen lockten die Messebesucher an die *Prince of Persia*-Spielstationen.



Westwood-Gründer Louis Castle enthielt mit *C&C: Renegade* den jüngsten Titel der *Command & Conquer*-Macher.



Zurücklehnen und genießen: Die Zwischensequenzen werden direkt von der Grafikenkette generiert.



Unsere grünschuppigen Freunde haben ein weiteres Orc-Camp entdeckt. Durch einfaches Anklicken des Dorf-Obersten entspinnt sich ein Dialog, der beispielsweise dazu führt, daß er uns ein Artefakt überreicht oder sich sogar unserer Truppe anschließt.

WarCraft 3

Die Schlacht um Azeroth geht weiter – diesmal komplett in 3D: Mit WarCraft 3 verblüfft Blizzard die Fans der kultigen Echtzeitstrategie-Serie.

Daß auf der ECTS die Fortsetzung eines bekannten Blizzard-Hits enthüllt werden würde, machte schon im Vorfeld die Runde. Auch daß es sich dabei letztlich um WarCraft 3 handeln sollte, war ein nur denkbar schlecht gehütetes Geheimnis. Doch was Blizzard dann in Einzelvorführungen handverlesenen Journalisten präsentierte, sorgte für herunterklappende Kinnladen und große Augen, sehr zum offensichtlichen Vergnügen der anwesenden Blizzard-Designer. Denn WarCraft 3 ist ganz anders als WarCraft 1 und 2 – wer sich auf holzfällende Orcs, riesige Ritter-Heere und das stundenlange Aufbauen von Siedlungen eingerichtet hatte, muß umdenken. Denn WarCraft 3 ist alles, nur kein klassisches Echtzeitstrategiespiel. Daß Teil 3 wieder im angestammten WarCraft-Universum spielt, ist im Grunde schon die einzige Gemeinsamkeit mit den Vorgängern. Eigens für WarCraft 3 hat Blizzard sogar ein eigenes neues Genre aus der Taufe gehoben: Das „Rollenstrategiespiel“. Projektleiter Rob Pardo erklärt den Unterschied zu den beiden ersten Teilen: „Ge-

wöhnliche Echtzeitstrategiespiele bestehen aus 70 Prozent Basisbauen und 30 Prozent Kampf, bei WarCraft 3 ist es genau umgekehrt: 30 Prozent Aufenthalt in der Basis und 70 Prozent Kampf.“. Damit die Arbeiten am mittlerweile eingestellten WarCraft-Adventure nicht völlig umsonst waren, bedient sich WarCraft 3 einiger Charaktere und Episoden aus dem leider nie fertiggestellten Grafikadventure. Die Story in einem Satz: Orc-Baby Thrall wird gefangen genommen und als Sklave der Menschen aufgezogen; als er einige Jahre später entkommen kann, schwört er bittere Rache. Neben Thrall und seinen grünhäutigen Kol-

duzieren“, engagiert man Helden, denen man wiederum Soldaten zuweist. Je besser die Führungsqualitäten eines Helden sind, desto mehr Einheiten (maximal ein gutes Dutzend) kann er kommandieren. Durch gewohntes Markieren und Auf-die-Karte-klicken werden die Helden samt Gefolge durch die Landschaft gelotet. Ein Rechtsklick auf einen Helden ruft einen Symbolkranz auf, aus dem man wiederum einzelne Aktionen (Zaubern, Kämpfen, Gegenstände etc.) auswählen kann. Helden führen nicht nur andere Einheiten an, sondern – und hier kommt der Rollenspiel-Aspekt ins Spiel – verfügen auch über ein

Inventory, in dem sie Artefakte, Waffen, Goldstücke, Schritrollen und vieles mehr verstauen. Ähnlich wie in Diablo steigt die Kampfkraft der Helden allmählich, da sie an Erfahrung zulegen. Ab einer gewissen Erfahrungsstufe darf man eine bestimmte Anzahl an Punkten auf Eigenschaften wie Panzerung, Geschwindigkeit oder Reaktionsgeschwindigkeit verteilen. Schließlich wollen viele Puzzles gelöst, Gegenstände eingesammelt und Gegner vertrimmt werden, denen man anschließend Gold abknöpft. Und was passiert, wenn ein Held das Zeitliche segnet? Dann

„Was Half-Life fürs Action-Genre gebracht hat, soll WarCraft 3 für Strategiespiele werden.“
Blizzard-Sprecher Bill Roper



legen gibt es fünf weitere Rassen, darunter Dämonen und natürlich Menschen, die sich mit Elfen und Zwergen verbünden. Ob es Schiffe und Fähren geben wird, verrät Blizzard noch nicht, doch fliegende Einheiten gelten bereits als sicher. Anstatt Dutzende von Orc-Kriegern und Magiern in einer Basis zu „pro-

wird er per Zauberspruch in seinem Heimatdorf wieder zum Leben erweckt; die dazugehörigen Truppen bleiben dort, wo sie zurückgelassen wurden. Dadurch will Blizzard vermeiden, daß man seine wertvollen Helden in einer sicheren Ecke der Karte deponiert und nie einsetzt.

Kein Basisbau mehr

Durfte man bislang eine Basis nach eigenen Vorstellungen bauen, ist ihre Heimsiedlung jetzt bereits vorhanden. Wie in *WarCraft 2* verfügt man über Farmen, Sägewerke, Kasernen, Häfen und Bergwerke, in denen auch der einzige Rohstoff – das Gold – abgebaut wird. Wachtürme schützen die kleine Kolonie; falls doch mal ein Gebäude den Feuerpeilen der Konkurrenz zum Opfer fällt, bauen es die Bewohner mit der Zeit wieder automatisch auf. In einigen Missionen darf man an vorgegebenen Orten weitere Gebäude errichten, wenn es der Kontostand zuläßt; bestehende Bauwerke lassen sich durch Anbauten oder weitere Stockwerke erweitern, was weitere Möglichkeiten eröffnet. Die Gebäude dienen zum Anheuern von Bodentruppen, zum Heilen, zum Forschen und Herstellen von Waffen. Neben der eigenen Siedlung gibt es auch neutrale Städte, Tempel, Brunnen, Höhlen, Lager und Festungen, die von jeder Partei genutzt werden können. Hier findet man unter Umständen weitere Zeitgenossen, die sich Ihnen eventuell anschließen. Oder mit etwas Glück wertvolle Amulette oder andere Kostbarkeiten, die sich bei nächstbesten Gelegenheit gewinnbringend verschachern lassen.

Axtjonglierende Orcs

Blizzard hat lange dichtgehalten: Bereits seit über einhalb Jahren werkeln die Programmierer an der

Die Gebäude eines Logers sind von Anfang an vorhanden.

Ohne zugewiesenen Helden können keine Fußtruppen gesteuert werden.



Am unteren Seitenrand sind die Helden aufgeführt.

Mit einem Klick auf eines der Symbole wechseln Sie direkt zu einem Helden.

Wie in einem Echtzeitstrategiespiel symbolisieren farbige Leisten den Gesundheitszustand.

Engine, Missionen und Einheiten werden seit Anfang dieses Jahres designt. Warum die lange Vorlaufzeit? *WarCraft 3* ist das erste waschechte 3D-Karten-beschleunigte Blizzard-Spiel; sowohl Figuren als auch Gebäude und Landschaften sind 3D-Modelle. Die Programmierer haben die typischen Fehler anderer Hersteller vermieden: Anstatt den Spieler mit einer frei zoom-, schwenk- und drehbaren Kamera zu belästigen, wählt das Programm automatisch den optimalen Blickwinkel – und der konzentriert sich meist auf die Heldentruppe. Die Zwischensequenzen werden nicht vorgeredet, sondern von der 3D-Engine selbst erzeugt. Trotz der 3D-Grafik muß niemand auf die von Blizzard gewohnte Detailfülle verzichten: Jede Figur hat

ganz persönliche Kunststücken und Aktionen auf Lager. In unbewegtem Zustand jonglieren Orc-Axtwerfer mit ihren scharfen Waffen, Pferde schlagen aus, Schamanen blättern in ihren Zauberbüchern, und der furchterregende Minotaurus kratzt sich an seinem pelzigen Rücken.

Blizzards neue Strategien

Auf unsere Frage, ob der doch recht radikale Richtungswechsel im Spieldesign nicht treue *WarCraft*-Fans vor den Kopf stoßen könnte, gab sich Blizzard-Sprachrohr Bill Roper gelassen: Die PC-Spieler hätten es satt, stets den gleichen Echtzeitstrategie-Einheitsbrei vorgesetzt zu bekommen. Auch die 3D-Grafik sieht er nicht als Hindernisgrund – schließlich sind es bis zur Veröffentlichung noch mehr als zwölf Monate, nach denen soll *WarCraft 3* bereits mit einem Pentium 133 einwandfrei spielbar sein. Auch wenn die vorgeführte Mission offenbar noch in letzter Minute zusammengezimmert wurde, macht das Spiel schon jetzt einen praktisch fertigen Eindruck. Für PC Games ist der Nach-

folger zum vier Jahre alten, aber unewüßlichen *WarCraft 2* das herausragende ECTS-Highlight: Es bringt viel frischen Wind in ein festgefahrenes Genre, bietet eine schlichtweg atemberaubende Grafikqualität und hat all die Liebe zum Detail, die alle Blizzard-Spiele auszeichnet. Nicht zu vergessen der netzwerk- und internettaugliche Mehrspielermodus inklusive Unterstützung für das kostenlose Battle.Net. Blizzard hat sich das Ziel gesetzt, insbesondere das Teamplay zu fördern und mehr Spieler gleichzeitig zuzulassen als etwa in *Diablo* oder *StarCraft*. Wahre Wunderlinge soll der im Spiel enthaltene Kampagnen-Editor vollbringen: Damit lassen sich nicht nur eigene Missionen gestalten, nein, vielmehr wird man damit ein komplett neues Spiel bauen können – mit eigenen Grafiken, Charakteren, Aufgaben, Missionszielen, Animationen, Einheitenfähigkeiten und Zaubersprüchen.



WarCraft 2 gilt als eines der erfolgreichsten Strategiespiele. Rechts: Die Zwerge kämpfen auf Seiten der Menschen.



FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Blizzard
Release	Ende 2000

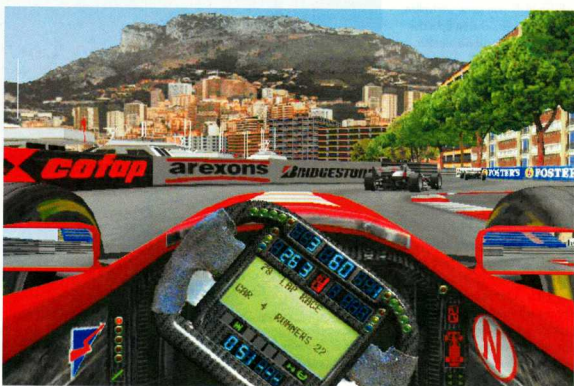
Vergleichbar mit

WarCraft 2, *Myth 2*

Grand Prix 3

Die berühmteste aller Rennsimulationen ist reif für die dritte Saison: Mit Grand Prix 3 will MicroProse verlorenen Boden gegenüber Ubi Soft gutmachen.

Allein bei der Nennung des Namens „Geoff Crammond“ schnalzen Kenner von Rennsimulationen anerkennend mit der Zunge: Für den Nachfolger zu Grand Prix 2 hat sich der Meister für x Jahre förmlich von der Außenwelt abgeschottet. Derweil ist die Zeit aber nicht stehen geblieben: F1 Racing Simulation und Racing Simulation 2 von Ubi Soft sind zwischenzeitlich mit 3D-Karten-Karacho an Grand Prix 2 vorbeigerascht, das von vielen aber nach wie vor zu den besten Formel-1-Spielen aller Zeiten gerechnet wird. Um die Leistungsfähigkeit der neuen Technologie zu demonstrieren, gestattete Hersteller MicroProse den Messebesuchern erste Probefahrten. Als Teststrecke wählte man selbstbewusst ausgerechnet den Stadtkurs von Monte Carlo, bekanntermaßen jene Strecke, die den Grafikengiganten aufgrund der vielen Details das Letzte abverlangt. Das Erstaunliche: Obwohl das Spiel ausschließlich im Softwaredmodus lief, war die Geschwindigkeit bereits mehr als beeindruckend – bei der 3D-Kartenbeschleunigten Fassung ist hier nochmals ein erheblicher Geschwindigkeitszuwachs zu erwarten.



Wie in der Realität werden dem Fahrer alle erforderlichen Daten und Fakten direkt auf dem Display des Lenkrads angezeigt.

ten, insbesondere bei den Retenkursen auf der grünen Wiese.

Kampf um WM-Punkte

Die F1-Lizenz macht's möglich, daß sämtliche Teams und Fahrer auf allen 16 WM-Strecken der Saison '98 an den Start gehen. Simuliert werden die kompletten Rennwochenenden inklusive Freiem Training, Qualifying und Boxenstops. Wer diese Nervenanspannung mental oder zeitlich nicht durchsteht, darf auch an Einzelrennen mit wählbarer Dauer teilnehmen. Fünf Schwierigkeitsstufen werden Anfängern und Könnern gerecht. Großer Wert wird auf Fahrhilfen gelegt, um Einsteiger nicht zu überfordern. Wer die entsprechenden Optionen wählt,

bleibt stets auf der Ideallinie, bremsst automatisch im richtigen Moment, hat ein unzerstörbares Fahrzeug und läßt sich beim Schalten und Steuern assistieren. In drei Komplexitätsstufen dürfen Sie an den Setups herumschrauben: Während es bei den grundlegenden Einstellungen lediglich um Front-/Hinterflügel, Bremsenbalance und die Abstimmung der Gänge geht, stehen dem Profi sogar ausführliche Telemetriedaten zur Verfügung, mit denen sich so ziemlich jede Schraube separat kontrollieren läßt. Durch dezente Änderungen an Front-/Hinterflügeln, Bremsbalance, Federn oder Stoßdämpfern lassen sich mit etwas Erfahrung erstaunliche Leistungszuwächse erzielen. Um möglichst authentischen 3D-Sur-

round-Sound zu bieten, arbeitet Hasbro Interactive mit namhaften Formel-1-Teams zusammen. Hört sich soweit alles recht gut an, aber wo ist der Unterschied zu anderen Formel-1-Simulationen? Wer zu den weltweit 1,5 Millionen Käufern von Grand Prix 1 und 2 gehört, kennt die Detailversessenheit und die Realitätsnähe, die Geoff Crammond seinen Simulationen verpaßt. Genau in diesem Punkt wird sich Grand Prix 3 von seinen Konkurrenten abheben – und das fängt bereits bei so profanen Dingen wie den Wettereinflüssen an. Tim Christian aus der Hasbro-Chefetage läßt die Konkurrenten schon mal vorab wissen: „Wir sind der Überzeugung, daß wir die weltbesten Rennspiele entwickeln werden, an denen alle anderen Rennspiele gemessen werden.“ Nachzuprüfen in einem Jahr, wenn die Simulation voraussichtlich erscheint.



Ohrenbetäubender Lärm im berühmten Tunnel von Monte Carlo: Monaco zählt zu den 16 Original-WM-Strecken in Grand Prix 3.



Wer braucht schon Premiere? Die Videorecorder-Funktion von Grand Prix 3 liefert Kamera-Einstellungen wie im Fernsehen.

FACTS

Genre	Rennsimulation
Hersteller	Hasbro Interactive
Release	3. Quartal 2000

Vergleichbar mit
Grand Prix 2,
Racing Simulation 2

Edgar Torronteras' **EXTREME BIKER**

WWW.EXTREMEBIKER.DE

Ultra by E. Torronteras

powered by:

arnette

progressive sports

Fon: (+ 49) 711 - 7 45 90 29

motoX

obg
MOTOX

EXTREME STUNTS
EXTREME FASZINATION

- MOTOCROSS -
SUPERCROSS -
FREESTYLE
- 3 KLASSEN
125/250/500 CCM
- ÜBER 20 VERSCHIEDENE
RACING- UND FREESTYLE-UMGEBUNGEN
(OUTDOOR, INDOOR UND STADTKURSE)
- DYNAMIC STUNT SYSTEM -
ECHTZEITDARSTELLUNG
- SUPER REALISTISCHE PHYSIK-ENGINE
- FLÜSSIGE ANIMATIONEN DANK
DUAL-TETRA VOLUMETRIC MORPHING TECHNIK
- VERSCHIEDENE
SCHWIERIGKEITSEBENEN
- MULTIPLAYERMODUS IM NETZWERK
ODER IM INTERNET

Position #22: Called "El Cordobes" in the Kama

SIERRA

NO LIMITS!

NO FRIENDS!

WWW.SIERRA.DE

© 1999 Sierra On-Line, Inc. ® und/or ® sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten.
Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation

Bis jetzt spielten Sie **Command & Conquer** lediglich aus der Vogelperspektive, zukünftig sind Sie mitten-drin statt nur dabei: C&C: **Renegade** ist der 3D-Ableger des Echtzeitstrategie-Spiel-Hits.

Ein bißchen *Hidden & Dangerous*, etwas *Tomb Raider* und *Drakan*, dazu eine ordentliche Prise *Outcast*: Mit **Renegade** wagen sich die Westwood Studios in das Halbfischbecken der schwer angesagten 3D-Action-Adventures. Hauptdarsteller von **Renegade** ist der Commando, jener bis an die Zähne bewaffnete Einzelkämpfer, der sich mit seinen sarkastischen Sprüchen („Wie wär's mit etwas Rock'n'Roll?“) in die Herzen der C&C-Fans sprengte und ballerte. Aus der *Tomb Raider*-Perspektive steuern Sie den GDI-Söldner vorwiegend 15 Missionen lang durch die Welt von C&C und bekämpfen die terroristische Bruderschaft von NOD. Im Strategie-Vorbild gerade mal sechs Pixel hoch, erwacht die Ein-Mann-Armee aus **Renegade** zu einem ausgesprochen detaillierten, muskelbepackten 3D-Actionhelden. Beim Anblick von bestens vertrauten Gebäuden und Fahrzeugen, darunter Tiberium-Raffinerien, NOD-Tempel oder Mammut-Panzern, fühlt man sich wie bei einer Stadtrundfahrt durch eine Metropole, die man bislang nur von Fotos kannte. Kraftwerke, Tiberium-Sammler und NOD-Buggys – alles zum Greifen nah. Nicht genug damit, daß Sie die Gebäude betreten können: Mehr als zwölf Fahr- und Flugzeuge dürfen er-

Command & Conquer: Renegade



Der Ionenstrahl zwingt die Soldaten, ihre Kaserne („Hand von NOD“) zu verlassen. Draußen empfängt sie bereits unser Commando.

obert und bedient werden – freuen Sie sich schon mal auf Tiefflüge an Bord eines Orca-Helikopters. Spieldesigner und Westwood-Mitgründer Louis Castle verspricht: „Nahezu jede Einheit aus C&C wird enthalten sein.“

Bisher Commando, jetzt Renegade

Die Missionen orientieren sich grob an dem, was man bereits aus C&C 1 kennt: Fabriken sprengen, Geiseln befreien, sich durch feindliche Stützpunkte schleichen, gegnerische Truppen ausschalten

und vieles mehr. Die Taktik kommt dabei nicht zu kurz: Wer beispielsweise ein Nod-Kraftwerk außer Gefecht setzt, sorgt dafür, daß man den Obelisken des Lichts (ein Laserschütz) gefahrlos passieren kann. Was die Stimmung und das Missionsdesign angeht, sind Vergleiche mit *Half-Life* durchaus angebracht; Puzzles und Action sollen sich die Waage halten. Neben der hügeligen Landschaft gibt es etliche Gebäude, die durch Tunnel, Korridore und Brücken miteinander verbunden sind – optimal für spannende Gefechte im Mehrspielermodus. Für Netz-

werk- und Internet-Einsätze plant Westwood eine Reihe von Spielmodi, darunter mehrere Varianten für Teams: Beispielsweise können in einem Jeep gleich mehrere Personen gleichzeitig unterwegs sein – einer fährt, einer bedient das aufgesetzte Maschinengewehr, ein dritter wirft Granaten. Achtung: Dies ist das letzte Mal, daß Sie im Zusammenhang mit **Renegade** den früheren Spielertitel C&C: *Commando* lesen. Weil Westwood Studios die Namensähnlichkeit mit dem Eidos-Taktikkönig *Commandos* zu groß war, wurde das Spiel kürzlich in C&C: **Renegade** umbenannt – und dies ist auch die Bezeichnung, unter der das Spiel im Sommer 2000 in die Läden kommt.



Nur noch ein paar NOD-Wachposten ausschalten, dann ist der Helikopter unser: Manche Missionen spielen im Gebäude-Innenen.



Auch wenn Westwood bei diesen Effekten etwas nachgeholfen hat: Die 3D-Grafikengine ist definitiv konkurrenzfähig.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Westwood Studios
Release	3. Quartal 2000
Vergleichbar mit	<i>Outcast</i> , <i>Tomb Raider 3</i>



„Online-Banking gratis, Kontoführung gratis, an was verdienen die eigentlich?“

Postbank Giro plus. Das Nulltarif-Konto*: Die Kontoführung, ec- oder Postbank Card und der Monatskontoauszug sind kostenlos. 24 Stunden verfügbar: Telefon- und Online-Banking. Mehr Infos: www.postbank.de, T-Online: *Postbank#, unter 0180-30 40 500 und in ca. 14.000 Filialen der Deutschen Post. *Für alle Privatkunden unter 26.



Der 3D-Landschaft liegt nach wie vor ein Hexagonfeld-Muster zugrunde.

Battle Isle 4

Für Kenner das Beste, was Deutschland je an Strategiespielen hervorgebracht hat: Nach vier Jahren Pause soll Blue Bytes Battle Isle 4 der innovativste Teil der Serie werden.

Das rundenweise ablaufende Hexagonstrategiespiel brachte mit jeder Folge Neuerungen fürs Genre: In Battle Isle 2 waren es beispielsweise 3D-Schlachtszenen, die von der Spielengine berechnet wurden, Teil 3 garnierte die Spielzüge mit Videosequenzen und benutzerfreundlicher Windows-Aufmachung. Daß sich Battle Isle 3 nicht durchsetzen konnte, lag an einem zugleich erscheinenden Konkurrenten: Command & Conquer 1. Auch das 3D-Taktikspiel Incubation geht auf die Battle Isle-Saga zurück. Die 650.000 Käufer der Serie dürfen sich auf einen technisch umwerfenden vierten Teil freuen: Die mit tollen Effekten und realistischen Landschaften aufwartende 3D-Grafik-Technologie wurde vom slowakischen Programmiererteam Cauldron eingekauft, um Story, Kampagnen, Missionen und Spieldesign kümmert sich „Mr. Incubation“ Wolfgang Walk. Im Gegensatz zu Panzer General & Co. werden die lästigen Wartezeiten zwischen den Spielzügen entfallen; der Spieler soll ständig beschäf-



Die Battle Isle-4-Engine ermöglicht unter anderem Tag- und Nachtwechsel.

tigt sein, um die Anspannung eines Echtzeitstrategiespiels zu „simulieren“, dennoch soll die taktische Tiefe der Vorgänger gewahrt bleiben (Tag- und Nachtzyklen, 3D-Gelände etc.). Neben den Gefechten gegen den übermächtigen Gegner Titan-Net mit Panzern, Bombern, Kreuzern und Kampfroobotern müssen Sie gleichzeitig Fabriken besetzen, Munition beschaffen und Benzin nachtanken. Wie Blue Byte diesen schwierigen Spagat zwischen Echtzeit- und Rundenstrategie hinkriegen will, bleibt bis auf weiteres Firmengeheimnis. Was bereits durchgesickert ist: Anstatt einzelne Einheiten herumzubewegen, kontrollieren Sie stets ganze Truppenverbände.

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Blue Byte
Release	3. Quartal 2000

Vergleichbar mit
Battle Isle 3,
Panzer General 4

Rallye Racing Simulation

Ubi Soft nutzt das Know-how seiner Referenz-Formel 1-Simulationen für ein optisch umwerfendes Landstraßen-Rennspiel.



Jetzt bloß kein Gegenverkehr: Enge Landstraßen fordern ihr fahrerisches Können.

Zum Genießen der prächtigen mediterranen Umgebung entlang der 360 Kilometer langen Strecke werden Sie bei Rallye Racing Simulation nur wenig Gelegenheit haben; denn bei der rasanten Fahrt auf italienischem und französischem Terrain müssen Sie sich voll auf die Piste konzentrieren, wenn Sie gegen die ausgefuchsten Computergegner eine Chance haben wollen – als ob Schlamm, Schnee und Regenfälle, enge Serpentin, Haarmodelkurven und plötzlich auftauchende Hindernisse nicht schon „schlimm“ genug wären. Häufig geht's wenige Zentimeter neben dem Autoreifen mehrere hundert Meter tief den Abhang hinunter. Ausfälle in die angrenzende Botanik oder Rempelen mit den Gegnern haben in jedem Fall Konsequenzen fürs Fahrzeug; bei Boxenstops können beschädigte Teile ausgetauscht werden. Die ohnehin schon starke Racing Simulation 2-Grafik wurde für Rallye Racing Simulation weiter verfeinert, Steuerung und Fahrmotiv an Rallye-Bedingungen angepaßt. Die versprochene Realitätsnähe fängt schon mit den Zuschauern am Straßenrand an, die keine statischen Pappfiguren sind, sondern animierte Personen, die Ihnen zujubeln und zuwinken. Mit-

tagspausen- und wochenendkompatibel wird die Simulation durch eine Fülle klassischer Spielmodi, darunter eine komplette Rallye, Turniere, Kurzrennen, Duelle und Zeitfahren. Im Karrieremodus suchen Sie sich ein Start-Fahrzeug aus (30 Modelle stehen zur Wahl) und kümmern sich anschließend ums Tuning und werben Sponsoren an. Mit deren Unterstützung und Preisgeldern können Sie Ihren Boliden stetig verbessern. Daß die Testfahrten auf dem Ubi-Soft-Stand stets dicht umlagert waren, spricht eine deutliche Sprache: Fans von Colin McRae Rally sollten sich den März 2000 dick im Kalender anstreichen. Nähere Detailinfos erwarten Sie in den kommenden Ausgaben.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Ubi Soft
Release	März 2000

Vergleichbar mit

Colin McRae Rally



Beachten Sie, wie realistisch die Schatten der Äste auf das Fahrzeug fallen.

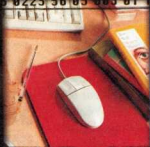


TEST IT.

DIE WELT IST EIN DORF. DAS DORF IST DEIN GEGNER.



DEIN TEAM



DEINE AUSTRÜSTUNG



DEIN FANCLUB



DEIN COACH



DEIN SPIELFELD

West Att@ck

Nimm die Herausforderung an: Chatten, Spiele, Live-action – dein Online-Können ist gefragt, wenn 14 Tage lang die größten Chat-Communities im Netz gegeneinander antreten. Bei einem absolut einzigartigen Event: West Attack. Du wählst dein Team und kämpfst mit ihm um den Titel „Best of Communities 1999“. Das Ziel: Fame and Fun. Die Krönung: die Abschlussparty am 5.11.1999 in Berlin. Mehr Infos bei www.westattack.com oder www.west.de

Registrierungsstart: 1.10.99 – Spielstart: 25.10.99 – Teilnahme ab 18 Jahren



www.chatcity.de

EXCOSMOS

SAT.1
online

PRINZ
online

tripod
Webseite für jeden
Webmaster. Schneller Hosting-Service

funcity

GIGA

playstation

TV SPIELFILM

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 12 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO.)



Die Phantasie-Spielerporträts werden aus zufälligen „Bauteilen“ zusammengesetzt.

Bundesliga Manager 2000

Der Jahrtausend-Manager kommt: Im Herbst 2000 veröffentlicht Software 2000 den Bundesliga Manager 2000.

So ganz kampflos will man Ascaron, Ikarion und Heart-Line den deutschen Fußballmanager-Markt nicht überlassen – schließlich war es Software 2000, der vor rund zehn Jahren das Genre in Deutschland erst so richtig etabliert hat. Entwicklungsleiter Mathias Reichert gibt sich kämpferisch: „Im Jahr 2000 spielt der Bundesliga Manager hoffentlich wieder die Konkurrenz an die Wand.“ Den grassierenden „Feature-Krieg“ will Software 2000 nicht mitmachen: Anstatt eine unüberschaubare Flut an Funktionen einzubauen, die letztlich eh kein Mensch nutzt, will man sich auf ein vernünftiges Maß an Möglichkeiten beschränken. Hinsichtlich der Spielbarkeit soll der BM 2000 an die Tugenden des gepriesenen Bundesliga Manager Professional aus dem Jahre 1993 anknüpfen. Auch bei der Gestaltung der 3D-Szenen geht Software 2000 neue Wege und

verzichtet auf das Abfilmen von umherhüpfenden Spielern (Motion Capturing): Stattdessen kommt das „Footstep Animation System“ zum Zuge, bei dem am Computer jede Animation quasi von Hand animiert wird – so soll jede Drehung der Hüfte, jeder brachiale Gewaltschuss, jeder Fußrückzieher so realistisch wie möglich aussehen. Mathias Reichert möchte damit in erster Linie erreichen, daß die „Spieler nicht so hölzern laufen wie in einem drittklassigen Zeichentrickfilm“. Beim BM 2000 gibt's zudem zwei Premieren: Einerseits ist es der erste BM ohne Original-Wappen, Spieler- und -Verensinnamen – die Rechte liegen exklusiv bei Electronic Arts. Zum zweiten ist es aber auch der erste BM 2000 mit umfassender Mehrspieler-Unterstützung: Einen Internet-Anschluß vorausgesetzt, kann man mit seinem Verein über die Software-2000-Rechner in der WWW-Liga mitmischen.



Übung macht den deutschen Meister: Im Wochenplan stellen Sie das Training ein.

FACTS	
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Software 2000
Release	3. Quartal 2000
Vergleichbar mit Bundesliga Manager 98, Anstoss 3	

Icewind Dale

Kein Baldur's Gate 2, sondern eine Auskopplung innerhalb der Rollenspielserei: Mit Interplay erkunden Sie finstere Höhlen.



Davon hat der Biologielehrer nichts erzählt: Nur mit vereinten Kräften kann der Mega-Nashornkäfer besiegt werden.



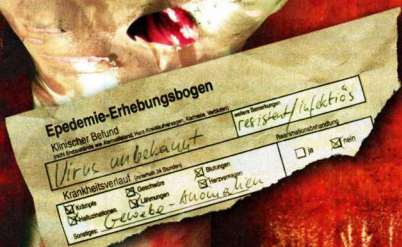
Und wieder ein Riese, der den Mund zu voll genommen hat: Mit unseren gewitzten Kriegeren ist nicht zu spaßen.

Mit dem Überraschungshit Baldur's Gate bewies Interplay, daß man anspruchsvolle Rollenspiele dank prächtiger Grafik und einfacher Bedienung auch einem breiten Publikum zugänglich machen kann. Nach der preisleistungs-verhältnismäßig schwachen Zusatz-CD-ROM *Legenden der Schwertküste* folgt nun *Icewind Dale*, das quasi zur Überbrückung bis zum Erscheinen von Baldur's Gate 2 (Ende 2000) dient. Entgegen anderslautenden Gerüchten handelt es sich dabei nicht um eine Mission-CD, sondern um ein eigenständiges Spiel – was allein schon dadurch deutlich wird, daß man keine Baldur's Gate-Charaktere übernehmen darf. Gemeinsamkeiten mit Baldur's Gate: gleiche Grafikengine, ähnlicher Grafikstil, gleiche Steuerung und gleiches Regelwerk (Advanced Dungeons & Dragons, kurz AD&D). Wichtigster Unterschied: Die sechsköpfige Truppe erkundet in erster Linie Diablo-kompatible Höhlensysteme und eisige Katakomben, anstatt durch Wälder zu streifen. Unterwegs trifft man auf Eismonster, riesige Nashornkäfer und turmhohe Zyklopen, die mit

FACTS	
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Software 2000
Release	3. Quartal 2000
Vergleichbar mit Bundesliga Manager 98, Anstoss 3	



Spaziergänge an der frischen Waldluft gibt es wesentlich seltener als in Baldur's Gate: Als Icewind-Dale-Spieler schicken Sie Ihre Helden in unheimliche Katakomben.



EIDOS





Wer Warzone 2100 kennt, sieht den Unterschied auf den ersten Blick: Sowohl die Bodenflächen als auch die Einheiten weisen wesentlich feinere Strukturen auf.

Ground Control

Schwedens beste Erfindung seit Ikea und Abba: Ground Control soll C&C 3 die Käufer mopsen – ohne Rohstoffe, aber mit viel guter 3D-Grafik.

Statusbericht der Bodenkontrolle: Die schwedische Firma Massive Development (nicht zu verwechseln mit den gleichnamigen Mannheimer *Schleichfahrt-Machern*!) entwickelt ein Echtzeit-strategiespiel – na toll, kann ja jeder. Aber: Genauso wie Warzone 2100, Earth 2150 oder Dark Reign 2 setzt Ground Control auf echte 3D-Grafik statt der altbekannten Vogelperspektive. Obendrein wird auch noch das Sammeln von Rohstoffen und Aufbauen einer Basis abgeschafft. Stattdessen soll sich der Spieler nur um das Manövrieren und Ausstatten seiner Einheiten kümmern. Die imaginäre Kamera, mit der Sie das Spektakel verfolgen, wird mit der Maus völlig frei bewegt und so angeordnet, daß Sie den besten Überblick besitzen und die eindrucksvollen Grafikeffekte genießen können. Die Vorab-Version glänzt mit transparenten Partikel-Explosionen, detaillierten 3D-Einheiten und Bump-Mapping, um die Landschaft rauer aussehen zu lassen. 15 Missionen für jede der beiden Parteien sind geplant, wobei die Einsätze auf genau definierten Zielen basieren. So muß man während eines Auftrags beispielsweise eine bestimmte Einheit beschützen oder an anderer Stelle eine feindliche Einrichtung gezielt ausschalten, ohne die gesamte Basis zu vernichten. Für zusätzliche Abwechslung sollen sieben ver-

schiedene Landschaftstypen sorgen, die von Vulkangebieten über Dschungel bis zu verschiedenen Wüsten reichen. Die Umgebung läßt sich strategisch ausnutzen, indem Sie zum Beispiel einen Hügel besetzen und dadurch mehr Übersicht und eine höhere Reichweite der Geschütze besitzen.



Wer die Kamera gegen die Sonne ausrichtet, wird von Lensflares geblendet.



Spuren im Boden, Rückstoß beim Feuern: Ground Control strotzt vor Details.

FACTS	
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Massive Entertainment
Release	März 2000
Vergleichbar mit	
Dark Reign 2, Earth 2150	

Edgar Torronteras Extreme Biker

Ein Name wie ein Stierkämpfer und Nerven wie Drahtseile: Edgar Torronteras steht Pate für ein grafisch höchst eindrucksvolles Motorrad-Rennspiel.

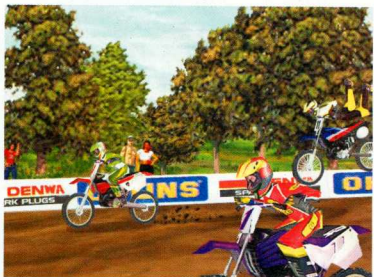


Karrieresprung: Per Schanze gelangen die Motorräder auf höhere Ebenen – sofern der Anlauf stimmt.

Motorcross-Fans verehren ihn wie einen Heiligen: Edgar Torronteras. Der Mann zählt zu den weltbesten Freestyle-Fahrern und vollführt mit seiner Maschine Tricks, von denen anderen schon beim Zuschauen schlecht wird. Mit einer auf ihn maßgeschneiderten Simulation bringt Havas Interactive jetzt den Nervenkitzel auf die PC-Monitore. Beim Heizen durch Stadien, Canyons, Wälder, Wüsten und Städte wie Paris oder London lassen sich mit Gamepad und (Force-Feedback-)Joystick atemberaubende Stunts vollführen – freihändig stehend, gehockt überm Lenker oder wie Superman am Sattel hängend geht's über Schluchten, Schanzen und Flüsse. Wer noch dazu sauber aufkommt und als erster durchs Ziel brettert, kassiert Punkte. Möglich sind auch Stellungen, die in der Realität noch nie ausprobiert wurden, etwa die Variante „Titanic“ (wie Kate Winslet mit ausgebreiteten Armen auf der Vorderachse stehend). Fahrer und Motorrad wer-

den getrennt verwaltet und berechnet – was die hohe Realitätsnähe erklärt. Mehrere Kameraperspektiven, eine Videorekorderfunktion, ein Acht-Spieler-Netzwerkmodus und 30 Strecken lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Nach der spielbaren Beta-Version zu urteilen, wird Edgar Torronteras Extreme Biker Konkurrenten wie Motocross Madness oder Moto Racer in mehreren Bereichen übertreffen: Es ist realistischer, abwechslungsreicher und grafisch schlichtweg eine Wucht. Testergebnisse voraussichtlich bereits in der kommenden PC Games.

FACTS	
Genre	Motorrademulation
Hersteller	Havas Interactive
Release	November '99
Vergleichbar mit	
Motocross Madness, Moto Racer	



Der Herr ganz oben rechts im Bild kassiert soeben ein paar dicke Punkte für diesen sehenswerten „Superman“-Trick: Während des Sprungs hängt er an der Gabel.

Warum vor Langeweile sterben,
wenn es auch vor Übermüdung geht?



Glaubt nicht der Stille. Die Ruhe täuscht. Im Internet ist der Teufel los. T-Online ist mehr als aufregend: Hier gibt es Spiele, die atemlos machen, hier chatten Freunde um den ganzen Globus, hier ist man per eMail jederzeit erreichbar. Auch für die richtige Welt, in die jeder irgendwann zurückkehren muss. Leider. Wer das nicht glaubt, probiert es aus: www.t-online.de.

Deutschland geht T-Online.

Gehen Sie mit!

Infos: 0800 33 05500

.. freecall

im T-Punkt oder unter www.t-online.de

Einfach mehr Internet.

T-Online...

Was ist eigentlich mit ...?

Frontierland



Railroad Tycoon in 3D: In den unsicheren Zeiten des Wilden Westens gilt es, profitable Eisenbahnlinien zu errichten. Bäume fällen, Schienen verlegen, Passagiere und Waren transportieren, sich gegen Banditen zur Wehr setzen – all das packt JoWood in das Aufbaustrategiespiel (Termin: Anfang 2000).

Deep Fighter



Wing Commander unter Wasser: Für den direkten Konkurrenten zum Schleifflucht-Nachfolger Aqua heißt es ab 1. Quartal 2000: „Alle Mann auf Gefechtsstation!“ An Bord eines schwerbewaffneten U-Boots ballern Sie sich durch formschön animierte Ozeanwelten. Hersteller: Ubi Soft.

Arcaterra



Ist's! ein Adventure? Ein Rollenspiel? Beides. Inmitten des mittelalterlich-düsteren Fantasy-Szenarios bleiben Ihnen drei Wochen (Spiel-)Zeit für die Lösung eines Kriminalfalls. Die deutsch-französische Co-Produktion unter Federführung von Ubi Soft erscheint im Frühjahr 2000.

Furballs



Von Beobachtern liebevoll mit „Kinder-Quake“ betitelt, hat's das quirlige Cartoon-3D-Actionspiel von Acclaim faustdick hinter den Plüschohren: Ab kommendem April ballern sich knuffige, kulleräugige Hunde, Pinguine, Katzen, Waschbären und Kängurus durch bonbonfarbene Levels.

Spirit of Speed 1937



Telemetrie? Tiptronic-Schaltung? Sicherheitsvorkehrungen? Fehlanzeige zu jenen Zeiten! Die Rennsimulation von MicroProse sieht mindestens so gut aus wie das ähnliche Grand Prix Legends, wird aber einen wesentlich sanfteren Schwierigkeitsgrad aufweisen. Startschuß: Oktober '99.

Prince Naseem Boxing



Er hopst durch den Ring wie ein Känguruh, seine Kämpfe sind legendär: Prince Naseem steht im Mittelpunkt einer Boxsimulation, die eine klaffende Marktlücke füllt. 16 Boxer bestreiten Turniere, Einzelkämpfe und ganze Karrieren; der Prinz beriet Codemasters persönlich. „Box!“ heißt es ab November.

N.F.D. Mountain Biking



Runter kommen sie immer: Ohne „fear“ (Angst) radelt man die steilsten Abhänge hinunter. Das Codemasters-Rennspiel dürfte noch bis Ende des Jahres die Serienreife erlangen. 25 Strecken in neun Ländern werden in sechs Spielmodi befahren; für Rasantzucht sorgt eine High-speed-Grafikengine.

Colin McRae Rally 2



Bekannt aus Funk, Fernsehen und den Ford-TV-Spots: Der Nachfolger der bislang besten Rallyesimulation schwenkt vom bisherigen Subaru zu McRae's Ford-Focus-Team. Zwecks noch hochwertiger 3D-Grafik wurden die Strecken größtenteils abfotografiert. Fertigstellung: Anfang 2000.

TechnoMage



Das phantasievolle 3D-Action-Rollenspiel mit dem 360°-Dreh von Sunflowers (Anno 1602) verschiebt sich auf den Frühling 2000 – die Gestaltung der acht Welten ist (zeit-)aufwendiger, als zunächst angenommen. Eine ausgiebige Testphase soll die gewohnte Sunflowers-Qualität sicherstellen.

Die Siedler 4



„Die grafische Qualität wird im vierten Teil der Siedler-Reihe deutlich erhöht“, verrät Blue Byte-Boss Thomas Hertzler. Hinzu kommen neue Völker, neue Gebäude, neue Einheiten und „große Überraschungen“; die 2D-von-schräg-oben-Ansicht bleibt erhalten. Termin für das Aufbaustrategiespiel: 4. Quartal 2000.

Commandos 2



Gezeigt wurde der Nachfolger des Taktikküllers nicht - die Perez-Brüder der spanischen Pyro Studios waren „nur zum Gucken“ da. Ihre Pläne: „Für Commandos 2 lassen wir uns viel Zeit – es erscheint erst Ende 2000. Auf der E3 im Mai 2000 seht Ihr eine erste Version“, erzählte Javier Perez.

Sheep



Geschicklichkeitsspiel im Lemmings-Format: Eine Herde belämmert Schafe will sicher ans Ziel gelotst werden. Grafisch eher dürftig, besticht das Spiel durch viel schwarzen Humor. Empire hofft, daß man in zehn Jahren rückblickend von einem „Kultspiel“ sprechen wird.

Grand Theft Auto is Back

GTA2

RESPECT IS EVERYTHING.

WWW.GTA2.COM



Official GTA2-Theme by Da Hool: Wankers on Duty, on Kosmo Records.

Der Verkehrsgigant



JoWood Software (*Der Industrie-Gigant*) macht Dampf, doch die grafisch äußerst attraktive Busse- & Bahn-Simulation erscheint vermutlich erst Anfang 2000. Als Unternehmer oder Verkehrsbeauftragter organisieren Sie den öffentlichen Personennahverkehr in Großstädten.

REAL Neverending Story



Mit jedem Monat, den die 60 Mitarbeiter länger an der 3D-Adventure-Variante der *Unendlichen Geschichte* arbeiten, wächst die Schar der Skeptiker und die Erwartungshaltung. Kann die kanti-ge 3D-Grafik durch feingeistige Dialoge und Fantasy-Flair ausgeglichen werden?

The Sims



Getreu dem Motto „Verliebt, verlobt, verheiratet“ darf man wie in einem Puppenhaus indirekt das Schicksal der Bewohner beeinflussen. Geniale Idee, leider recht sterile Aufmachung und mehr Probleme als in einer Folge *Lindenstraße*: Die Seifenoper-Simulation erscheint noch 1999.

Gothic



Von Rollenspielern, für Rollenspieler: Der *Ultima 9*-Konkurrent vom Bochumer Piranha-Bytes-Team macht gute Fortschritte. Spieldesigner Tom Putzki hält die Veröffentlichung Anfang 2000 für realistisch. Neben einer konkurrenzfähigen 3D-Engine besticht *Gothic* auch durch eine enorme Handlungsfreiheit.

Freespace 2



Nach dem Rückzug von *Wing Commander*-Hersteller Origin aus dem Weltraumaction-Sektor springt Interplay in die Bresche: 30 Missionen, 70 hochdetaillierte Raumschiffe, 12-Spieler-Netzwerkmodus, Einsatz-Editor und traumhaft schöne Space-Optik sind die Eckpfeiler des im Oktober erscheinenden Spiels.

Ford Racing



Empire, die tun was: Für Deutschland wird der Name vielleicht noch geändert, die technischen Eckdaten des Rennspiels bleiben bestehen. Zwölf Fahrzeuge aus dem Ford-Sortiment (Taurus, Mustang, Explorer, GT 90 etc.) rasen gegen 15 Gegner über zehn Strecken. Die Ford-Racing-Grafik besticht durch ihr hohes Tempo.

Heavy Metal F.A.K.K. 2



Wer ist die Schönste im Action-Adventure-Land? Unterschied zu *Tomb Raider* und *Drakan*: Die Polygon-Hauptdarstellerin (Vorbild: US-Starlet Julie Strain) von *Heavy Metal F.A.K.K. 2* turnt durch ein abgedrehtes Fantasy-Land, das mit der Quake 3-Engine erzeugt wird. Mehr als eine Grafikdemo? Im nächsten Jahr wissen wir mehr.

Tomb Raider 4



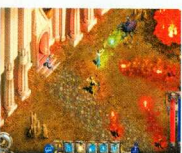
Lara Crofts Comeback-Termin ist ähnlich unverrückbar wie der von Weihnachten: Am 22. November wird die Powerlady wieder die Knarren aus dem Halfter ziehen. In unheimlichen ägyptischen Grabbkammern ist Lara einem düsteren Geheimnis auf der Spur. Machte bei der Präsentation grafisch ganz schön was her!

Invictus



Da tanzen Echtzeitstrategiespieler Sirtaki: Als Anführer einer Truppe griechischer Söldner rekrutieren Sie neben 30 verschiedenen Einheiten auch Helden wie Hercules, um Gefechte in detailreichen 3D-Szenarien zu bestreiten. Mit dem Taktikspiel im Myth-Format ist erst 2000 zu rechnen.

Nox



Farbenprächtiger *Diablo*-Klon von den Westwood Studios: Als Magier oder Krieger zaubern und kämpfen Sie sich ab nächstem Frühjahr solo oder im Netz durch isometrische Rollenspiel-Welten. Bemerkenswert: echte Sichtlinien, 100 Zaubersprüche, Zufallskartengenerator, schicke Grafikeffekte.

Simon the Sorcerer 3



Der „Typ mit dem bescheuerten Hut“ ist wieder da: Nachwuchs-Magier Simon erlebt im März 2000 sein drittes Abenteuer. Trotz noch mehr 3D als in *Grim Fandango* wird *Simon the Sorcerer 3* wieder ein klassisches Adventure mit vielen Animationen und Wortschereleien.

Rayman 2



Ein Cartoon zum Mitspielen: Der wieselflinke, grundsympathische, französische Nationalheld tobt sich in 20 Welten aus. Zwischensequenzen in Zeichentrickqualität, wunderschöne 3D-Grafik und intelligente Puzzles erleben Sie ab Oktober '99. Der Test – zu 99 Prozent sicher in PC Games 12/99.

Wir machen den Weg frei

Schnell weiterkommen.

Ganz egal, worum es sich dreht – ums Sparen, das erste Girokonto oder den Start in das Berufsleben –, als starker Partner helfen wir bei der Umsetzung eigener Pläne und sorgen immer für ausreichend Kondition.

Die Volksbanken Raiffeisenbanken
im Internet: <http://www.vrnet.de>



Volksbanken Raiffeisenbanken

Streitgespräch: Indizierung in Deutschland

Reiner Tisch

Am Rande der ECTS brachte PC Games zusammen, was eigentlich überhaupt nicht zusammengehört: Die Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) lieferte sich mit 3D-Action-Verfechtern wie Unreal-Designer Jay Wilbur einen Schlagabtausch um die Frage: „Wie (un-)sinnig ist das Indizieren von Spielen in Deutschland?“



London, 6. September 99. Royal Garden Hotel, Konferenzsaal „Westminster“. Auf der einen Seite des Tisches: BPJS-Vorsitzende Elke Monssen-Engberding – sie entscheidet mit, was in Deutschland auf dem Index landet. Folge für Spiele, die dort aufgelistet sind: völliges Werbeverbot, Verkaufsverbot in Läden, zu denen auch Minderjährige Zutritt haben. Neben ihr: Ronald Schäfer, Geschäftsführer des deutschen Spieleherstellerverbands (VUD). Auf der anderen Seite: unter anderem Jay Wilbur, Spiritual Advisor („Geistiger Ratgeber“) von Unreal-Hersteller Epic und Teil des Doom-Entwicklerteams, dazu Mike Wilson von Gathering of Developers (Max Payne). Frau Monssen-Engberding klärte zunächst auf, was die Kriterien für eine Indizierung sind: „Immer dann, wenn im Film oder im Spiel die Gewaltanwendung das einzige Mittel ist, um seine Ziele zu erreichen, haben wir sie als jugendgefährdend eingestuft.“ Und weiter: „Wir wissen zumindest aus der Filmforschung, daß gerade dann Medien zu gewalttätigem Nachahmung anregen, wenn der Held permanent Gewalt anwendet und wenn es ein Charakter ist, mit dem sich Kinder und Jugendliche identifizieren können. Das ist bei Computerspielen fast immer der

Fall. Man spielt ja den Helden, der permanent Gewalt anwendet.“ Jay Wilbur konterte: „Wir sehen immer wieder mit Erstaunen, welche Spiele in Deutschland indiziert werden. Was ist beispielsweise mit Doom? Dort lauert man nicht älteren Damen auf, sondern man wird von Dämonen aus der Hölle angegriffen! Und es ist sehr einfach: Wenn man sie nicht selbst wegpustet, nehmen die einen auseinander. Das einzige, was man also tut, ist sich zu verteidigen. Wie soll ein solches Spiel also Kinder und Jugendliche zur Gewalt aufrufen?“, fragt er sich und spricht damit auch vielen PC-Games-Lesern aus der Seele.

„Computerspiele retten Leben“

Hätten Sie's gewußt? „Gewaltverbrechen, wie wir sie in Littleton gesehen haben, sind seit der Veröffentlichung von Doom in den USA zurückgegangen! Und zwar um volle 35 Prozent!“, informierte Jay Wilbur, was Mike Wilson zu der Schlussfolgerung brachte: „Das

zeigt, daß Spiele in Wirklichkeit Leben retten“ – logisch, daß er damit die Lacher auf seiner Seite hatte. Das Argument von Frau Monssen-Engberding, daß Kinder durch Filme gegenüber Gewalt desensibilisiert würden, ließ Mr. Wilbur nicht unkommentiert: „Es gibt ebenso viele oder vielleicht mehr Beweise, daß Kinder durch Spiele auch Dampf ablassen können, den sie im echten Leben nicht ablassen.“. Der Spieleveteran sieht es nicht ein, daß eine gesamte Gesellschaft von solchen Medien ausgeschlossen werden soll, die für Kinder nicht geeignet sind und glaubt, daß die Familie und das

Umfeld eine große Rolle spielen: „Ich will als Vater eigene Entscheidungen treffen, was meine Kinder spielen oder sehen. Pulp Fiction? Meine Kinder dürfen Pulp Fiction nicht sehen. Das ist viel zu hart, das ist für Erwachsene. Terminator? Absolut. Ich glaube, wir unterstützen Kinder. Die können durchaus einschätzen, was Phantasie und was real ist. Ich glaube, daß die 18-Uhr-Nachrichten viel schädlicher

sind. Ich habe alle Spiele zuhause, und natürlich dürfen sie einige Spiele nicht spielen. Aber Doom spielen? Das dürfen sie. Und trotzdem werden sie nicht zur Klassenfeier mit einer Kettenäge auftauchen.“

Das Problem trifft nicht nur ausländische Entwickler. „Es ist schon eine verrückte Sache: Wir wollen Gothic als deutscher Entwickler auch international vermarkten. Im Moment arbeiten wir die internationale Version an. Aber gleich darauf kürzen wir unser Spiel für unseren eigenen Markt, in dem wir zuhause sind. Das ist grotesk“, klagt etwa Tom Putzki, Entwickler des Rollenspiels Gothic. Hidden & Dangerous-Designer Tomas Pluharik von Illusion Softworks nennt die Probleme, die für sein Spiel entstehen, das im Zweiten Weltkrieg spielt: „Durch die Änderungen geht die komplette Atmosphäre für ein Spiel flöten, und das ist sowohl für die Spieler als auch für einen Spieledesigner natürlich sehr unbefriedigend.“ Gibt es einen Ausweg aus dem Dilemma, ohne gleich Sonderabteilungen in den Ländern einzurichten? Ronald Schäfer setzt auf den Umdenkungsprozess in der Gesellschaft, der dazu geführt hat, daß Spiele, die noch vor wenigen Jahren indiziert wurden, heutzutage anstandslos durchgehen. Seine Meinung nach hat sich gezeigt, daß sich die Kriterien mit der Zeit verändert haben. „Jedesmal, wenn ein Spiel zur Indizierung vorgelegt wird, entscheiden die Prüfer bis zum gewissen Grad subjektiv. Aber genau diese subjektive Meinung kann im Laufe der Zeit durch die zunehmende Akzeptanz von Computerspielen in der Gesellschaft geändert werden.“ Die PC-Games-Redakteure Thomas Borovskis und Petra Maueröder vertreten die Ansicht, daß es allein auf den Spielspaß ankommt, die Gewalt aber eher nebensächlicher Natur sei. Natürlich kann so ein einstündiges Gespräch nicht die Gesetze eines Landes ändern, doch eines war der Wunsch aller Teilnehmer: Das Roundtable-Gespräch soll im kommenden Jahr an gleicher Stelle wiederholt werden – und bis dahin hat sich in Sachen BPJS und Jugendschutz sicherlich einiges getan. Auf der Cover-CD-ROM der nächsten Ausgabe finden Sie einen Video-Mitschnitt dieses bislang einmaligen Aufeinandertreffens.

Petra Maueröder ■



Teilnehmer der PC-Games-Diskussionsrunde (von oben nach unten): Elke Monssen-Engberding, Mike Wilson und Jay Wilbur

Believe

The Original
4YOU[®]
ALL YOU NEED



"Erster Eindruck: Sehr gut. Freespace 2 könnte der neue Lieblingsweltraum für heimatlose Wing Commander-Vorliebende werden. Eine sehr solide und optisch spektakuläre Fortsetzung."

Gamestar 8/99

Absolute Stille,
unendliche Weite
und eine dunkle Ahnung.

FREESPACE 2

Die Schlacht geht weiter.



Saltek

Der SP550: eine Kombination aus Pad und Joystick -
für High-Tech-Steuerung in Perfektion.



www.vid.de/freespace2

Interplay
BY GAMERS FOR GAMERS™

© 1999 Volition, Inc. "Alle Rechte vorbehalten. Freespace 2, Descent, Descent Freespace", The Great War, Interplay, das Interplay Logo und By Gamers for Gamers sind Warenzeichen von Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. Volition und das Volition Logo sind Warenzeichen von Volition, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Saturn und SP500 sind eingetragene Warenzeichen von Saturn GmbH. Exklusivverteilung von Virgin Interactive.



Seit Half-Life (dt. Version) sind im Action-Genre neue Ideen Mangelware. Seien es die stumpfen Ballereien in Descent 3, das öde Herumgestapfe im letzten MechWarrior oder die immergleiche Suche nach dem richtigen Hebel in Unreal – Return to Na Pali: Revolutionäre Spielkonzepte sind so rar wie magische Tattoos in Shadow-Man. Bei solch einer risikoscheuen Politik der Spielehersteller ist es erfreulich, daß wenigstens einer aus der Reihe tanzt. Interplay hat für die kommende Wintersaison gleich vier Titel angekündigt, die allesamt mit einem prall gefüllten Sack voller abgefehrter Ideen die Fans ungewöhnlicher Actiontitel entzücken wollen. Neben dem Nachfolger zum 1997er Kritikerliebling MDK und dem quirligen Giants sollen das ungewöhnliche Messiah sowie der Taktik-Shooter Evolve den Spaß am Außergewöhnlichen in den Vordergrund rücken. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen das kunterbunte Sammelsurium bizarrer Spiele vor und hoffen, daß wir Ihnen in Zukunft weitere Ausnahmestitel präsentieren können.

Interplays bizarre Action-Spiele

Festival Bizarre





Fiese Viecher gibt es viele im vermeintlichen Paradies. Die Meccs geben Feuer.



Die Grafikengine bietet wunderschöne Safi-Landschaften, stimmungsvolle Hintergründe sowie spektakuläre Licht- und Blendeffekte bis zum Abwinken.

Giants – Citizen Kabuto

Affentheater

Was passiert, wenn schwerbewaffnete Rüpel, barbusige Grazien und ein soziopathischer Riesenaffe gleichzeitig einen lebenslangen Urlaub in einer exotischen Inselwelt planen? Die Antwort erhalten Sie in der folgenden Übersicht zu dem vielleicht witzigsten PC-Spiel seit Grim Fandango.

Unter einem pastelfarbenen Himmel herrscht munteres Treiben: Emu-ähnliche Vimps grasen auf grünen Auen, Krabbenmonster paaren sich am Strand, und Vorns flattern durch die milden Lüfte. Plötzlich verdunkelt sich der Himmel, denn der gigantische Kabuto hat sich auf die Suche nach frischer Nahrung gemacht. Rasch grapscht er sich ein Vimp und verschlingt es mit Stumpf und Stiel. Diese kleine Stärkung hat der wolkenkratzerhohe Gigant bitter nötig, denn aus der Ferne tauchen Mecharyns auf und beginnen gleich damit, Kabuto mit ihren hochtechnisierten Wummen zu beschießen. In das allgemeine Tohuwabohu mischen sich noch die grazilen Sea Reapers, die mit ihren Sturmbögen einen Tornado entfachen, der die schiefwütigen Desperados hoch in die Luft wirbelt.

Zu Wasser, zu Land und in der Luft

Derartig wilde Szenarien dürfen Sie in *Giants* alle Nase lang erleben, denn die verrückte Ausgangssituation bietet stets neuen Stoff für Kämpfe zwischen den drei Parteien. Die Mecharyns hatten eigentlich auf dem Planeten

Majorca Urlaub machen wollen und mußten nur aufgrund einer unvorhergesehenen Kursabweichung ihres Raumschiffs im trügerischen Idyll der Inselwelt landen. Diese wurde seit Generationen von den Sea Reapers beherrscht, denen allerdings der selbst gezüchtete Riese Kabuto ausgebücht ist, der jetzt sämtliche Lebewesen drangsaliert. Die Kämpfe sind extrem abwechslungsreich, denn jede Gruppe verfügt über ein ganzes Arsenal an verschiedenen Taktiken; so sind etwa die Mecharyns in der Lage, mittels ihrer Raketenrucksäcke den Feind aus der Luft anzugreifen, während die Sea Reapers über viele kampfkraftige Gehilfen verfügen, die den Widersachern Saures geben. Wie bereits in unserer ausführlichen Vorschau in Ausgabe 4/99 erwähnt, erschöpft sich die Handlung keineswegs in wilden Schlägereien zwischen den drei Parteien. Je nachdem, welche Rolle der Spieler übernimmt, muß er verschiedene Aufgaben lösen und etwa als Kabuto für die Hege und Pflege der überlebensfähigen Vimp-Herden sorgen. Die Figuren werden wahlweise aus der Perspektive der ersten oder der dritten Person mit einer kombinierten Maus-/Tastatursteuerung



Bürger Kabuto bei der Arbeit: Ein niedlicher Smartie bietet sich als Snack an. Wenn Sie als Führer der Mecharyns vorgehen, müssen Sie diese kleinen Kerle beschützen.

durch die riesigen Levels bewegt. Diese sind prächtig gestaltet und zeigen dichte Palmenwälder, traumhafte Sandstrände und beschauliche kleine Siedlungen. Ähnlich wie MDK 2 verfügt auch *Giants* über einen ganz eigentümlichen Look, der sich mit seinen knalligen Farben und skurril gestalteten Figuren deutlich von konventionellen Shootern à la *Unreal* unterscheidet. Bis zur Veröffentlichung im kommenden Frühjahr soll ein spannender Mehrspielermodus integriert werden, in dem Sie wahlweise die Führung der Sea

Reapers oder Mecharyns übernehmen oder gar als Übergigant Kabuto via LAN oder Internet gegen Ihre Kontrahenten antreten.

Peter Kusenberg ■

FACTS

Genre 3D-Action

Hersteller Planet Moon

Release Mai 2000

Vergleichbar mit

MDK 2, Evolve

MDK 2

Strahlemännchen

Vor zwei Jahren sorgte der 3D-Shooter MDK für Furore: Jeder Action-Fan mit einem Mindestmaß an Geschmack und Humor verliebte sich augenblicklich in das abgedrehte Abenteuer um die Helden Max, Dr. Hawkins und Kurt Hectic. Obwohl das Spiel kein Bestseller wurde, hat sich Interplay noch einmal ein Herz gefaßt und einen Nachfolger in Auftrag gegeben. Wir haben uns nach dem wertigen Befinden von Kurt & Co. erkundigt.

Die Entwickler von BioWare brauchen sich wahrlich nicht für ihre Arbeit der jüngeren Zeit zu schämen, denn nach dem Erfolg ihres Rollenspiels *Baldur's Gate* basteln sie mit dem RPG *Neverwinter Nights* und MDK 2 gleich an zwei potentiellen Referenzprodukten des jeweiligen Genres. Am Spielkonzept wurden nichts Wesentliches verändert, so daß die Helden auch jetzt wieder gegen die fiesen Streamrider

kämpfen müssen, die sich mit der Vernichtung der Menschheit das denkbar konventionellste Erzsücker-Ziel gesetzt haben. Dennoch ist die Handlung alles andere als langweilig, denn Sie dürfen im Spielverlauf abwechselnd in die Rollen der drei Helden schlüpfen und sich auf je unterschiedliche Weise mit den frechen Feinden (s. Kasten „Heldentrio“) kabbeln. In späßigen Zwischensequenzen können Sie dabei zuschauen, wie

etwa der gar nicht so zerstreute Wissenschaftler seine beiden Kumpane befreit und im Kampf gegen die vielen Unholde noch eine kasse Lippe riskiert. Das Level-design ist äußerst abwechslungsreich und zeigt sowohl bizarre Landschaften mit einer phantastischen Flora und Fauna als auch detailverliebt gestaltete Innenräume, in denen eine Reihe von Gegenständen versteckt ist. Witzige Situationen gibt es zuhauf, obwohl die Rätseldichte eher gering ist und das Geschehen vom Kampf gegen die allgegenwärtigen Streamrider und ihre Helfershelfer dominiert wird.

Schwerelos

Dabei werden mitunter die Gesetze der Schwerkraft außer Kraft gesetzt, so daß beispielsweise der coole Max den Boden unter den Füßen verliert und plötzlich seine Gegner aus der Luft attackieren kann. Gesteuert wird er dabei wie seine Mitstreiter aus der Perspektive der dritten Person, die übrigens bei allen hier vorgestellten Interplay-Titeln Verwendung findet. Technisch ist MDK 2 durchaus auf der Höhe der Zeit und weist insbesondere im Bezug auf die Grafik starke Ähnlichkeiten mit *Giants* auf, das zeitgleich von den Entwicklern des ersten MDK programmiert wird. In den riesigen acht Levels finden sich zahlreiche Kreaturen, Pflanzen und Gebäude, deren gewundene Formen und tentakelförmige Auswüchse an die LSD-inspirierte Fantasy-Kunst der 60er Jahre erinnern. Die vielfältigen Hintergründe und zahlreichen Figuren kann die hausgemachte Grafikengine OMEN genauso überzeugend darstellen wie Lichtquellen und Körperanimationen; auch Veränderungen der Umgebung sind möglich, etwa wenn Max ei-

HELDENTRIO

Vielleicht seit den seligen Tagen von *Day of the Tentacle* hat es nicht mehr drei derart unterschiedliche Helden gegeben wie die MDK-Teammitglieder.



Der Wissenschaftler Dr. Floke Hawkins ist der kluge Kopf der Heldentriebe. Als Erfinder der Energiestrah-

len kennt er eine Menge Tricks, die sich im Kampf als nützlich erweisen.



Kurt Hectic war der Star des ersten Teils und ist daher wohl der unbestrittene Führer der Gruppe. Anders als sein Kollege

Max geht er sehr besonnen vor und schleicht mitunter wie Meisterdieb Garrett durch gefährliches Terrain.



Der sechsbeinige Roboterhund Max ist ein verrückter Haudegen mit viel Sinn für spektakuläres Auftreten.

Während er in jeder seiner Plotten eine Waffe schwingt, quarzt er fette kubanische Zigarren.

ne seiner rund ein Dutzend Waffen in einem engen Raum benutzt und auf diese Weise das halbe Mobiliar zerdeppert. Die Gegner-KI zeigt bereits ein halbes Jahr vor dem anvisierten Veröffentlichungstermin eine ähnlich beeindruckende Leistung wie im Referenzshooter *Half-Life* (dt. V.). Leider plant BioWare keinen Mehrspielermodus, doch wahrscheinlich ermöglicht es die Konzentration auf das Einzelspiel, daß Sie noch vor Ende des kommenden Winters auf Streamrider-Jagd gehen dürfen.

Peter Kusenberg ■

FACTS

Genre	Action
Hersteller	BioWare
Release	März 2000

Vergleichbar mit

MDK, Giants



Der Kühlschrank ist leer, aber Dr. Hawkins hat eh andere Sorgen, als sich den Bauch vollzuschlagen. Hier erinnert das Design ein wenig an das 1998er Action-Adventure O.D.T.



Verrückte Monster, organisch anmutende Wände à la Quake 3 Arena, futuristische Waffen: Hier war kein Einfall zu abseht, um nicht ins Spiel integriert zu werden.

**Du baust sie.
Du programmierst sie.**

Sie machen genau das,
was du willst.

**Es sind deine Roboter.
Deine Geschöpfe.**

Mit LEGO MINDSTORMS sind deine Möglichkeiten, eigene Roboter zu bauen und zu programmieren, unbegrenzt. LEGO MINDSTORMS ist so revolutionär, daß du sicher sofort wissen möchtest, wo es LEGO MINDSTORMS gibt.

Einen Händler in deiner Nähe findest du im Internet unter:

www.legomindstorms.com (click: where to buy)

Wenn du noch mehr Informationen zu LEGO MINDSTORMS möchtest, dann mußt du schnell sein. Kostenlose Demo CD-ROM und Broschüren gibt es ab Oktober im Handel. Allerdings nur solange der Vorrat reicht.

Du wirst staunen.

Erschaffe deine eigenen
STAR WARS Droiden
(Classic und Episode I)



LEGO MINDSTORMS™

Power of Robotics @ Your Command™



Spektakuläre Lichteffekte sind auch ohne 3D-Beschleuniger möglich. Die flexible Grafikengine paßt sich der Leistungsfähigkeit jeder noch so fixen Rechner-CPU an.



Während die düsteren Hintergründe an den Ego-Shooter Aliens vs. Predator erinnern, sind die Körperteile der Figuren so prall und rund wie in einem Robert-Grumb-Comic.

Messiah

Eiskalter Engel

Während das Team von BioWare derzeit fleißig damit beschäftigt ist, MDK 2 fertigzustellen, arbeitet die Entwicklerfirma des Vorgängers seit nunmehr zwei Jahren an dem vielleicht ungewöhnlichsten Projekt seit Erfindung der Klimaanlage für Herrenschuhe. Tag und Nacht sind die Shiny-Mitarbeiter damit beschäftigt, das Abenteuer um den wandlungsfähigen Engel Bob noch vor dem diesjährigen Fest der Liebe fertigzustellen.



Anders als *Giants* oder *MDK 2* sticht *Messiah* nicht durch eine comicar-tige Optik oder exotische Schauspielplätze hervor, sondern vor allem durch die Fähigkeiten seines ungewöhnlichen Helden. Der knuddelige Cherub mit dem Wuschelkopf und den prallen Pausbacken kann sich nämlich in jede beliebige Person hineinversetzen und dann ordentlich Robatz machen. Schlüpfte er etwa in eine Prostituierte, dann kann er mit diesem reizenden Outfit zunächst seine Feinde betören, um im richtigen Mo-

ment die Raketenharpune zu zücken und den Übeltätern das Lebenslicht auszapfen. Wie wir bereits in Ausgabe 7/98 ausführlich berichteten, wollte Chef-Designer Dave Perry ein Spiel schaffen, das nicht irgendwelche Handlungsmuster vorgibt, sondern dem Spieler völlige Freiheit bei der Wahl seines taktischen Vorgehens läßt. Wollen Sie Bob durch eine Gasse voller Gesindel lotsen, dann können Sie beispielsweise einen gut gepanzerten Polizisten übernehmen und einmal ganz ungesetzlichen Schabernack treiben;

oder aber Sie schleichen durch die Schatten, um hinterrücks ein paar Fieslinge zu erledigen. Mit unvorhergesehenen Angriffen müssen Sie jederzeit rechnen, denn in der düsteren Zukunftswelt von *Messiah* regiert das Laster, und Bobs heilbringende Aufgabe wird ihm zwischen Schlägern, Huren und Mutanten gewiß nicht leichtfallen.

Paradischeses Panoptikum

Obwohl die Stadtumgebungen deutlich konventioneller gestaltet sind als die Landschaften in den

drei übrigen Bizarren-Titeln von Interplay, ist die Grafik hier ganz gewiß nicht das unwichtigste Element. Tatsächlich stützt sich die *Messiah*-Engine auf eine äußerst flexible Technologie, die nicht nur theoretisch bis zu 500.000 Polygone pro Objekt verarbeiten kann, sondern auch Veränderungen der Umgebung in Echtzeit zuläßt. Zudem paßt sich die Anzahl der Polygone, aus denen eine Figur oder ein Gegenstand bestehen, ganz der Leistungsfähigkeit des Rechners an. Auf einer leeren Kiste von vorgestern mag Bob vielleicht nur aus hundert Vielecken bestehen, während auf einem Pentium III 500 die Menge seiner Polygone locker auf das 23- bis 40fache anwachsen kann und dann eine dementsprechende Detailfülle erkennen läßt. Auf diese sind die Entwickler besonders stolz, und dies zu Recht: Dank des umfangreichen Motion Capturings bewegen sich die Figuren derart menschlich nach, durch die düstere Zukunftswelt, als seien sie gerade aus einem Sci-Fi-Thriller wie *Matrix* entsprungen. Ebenso viel Sorgfalt hat Dave Perry auf die Wahl der Musik gelegt, so daß neben Stücken der Band Fear Factory ein besonders unheimlicher Soundtrack zu hören sein wird. Wir beten derweil zu Bob, auf daß der 15. November als Veröffentlichungstermin eingehalten werde und der *Messias* tatsächlich zum diesjährigen Weihnachtsfest erscheine.

Peter Kusenberg ■

FACTS

Genre Action-Adventure

Hersteller Shiny

Release Dezember '99

Vergleichbar mit

Evolve, MDK 2



Lady in Red: Dunkle Primärfarben dominieren in der lasterhaften Zukunftswelt, die der bewindelte Engel Bob zu befreien trachtet.

FortuneCity.de – die Stadt im Internet. Auf 20 MB kostenlosem Webspace richtest du deine Homepage als dein Zuhause im Netz ein – schnell, einfach und mit allem, was dir wichtig ist. Freu dich auf Vielfalt, Chats und drei Millionen neue Ansichten.

www.fortunecity.de



wish you were here

<http://www.fortunecity.de/tatooine/orion/100>

Evolva

Virenalarm

Nicht nur hartgesottene SciFi-Fans kennen den Film *Alien*, in dem sich ein außerirdischer Organismus im Gedärm der Mitglieder einer menschlichen Forschungscrew einnistet. *Evolva* spielt mit der Furcht des Menschen vor solch einem penetranten Parasiten, indem es einen komplett von Aliens verseuchten Planeten als Schauplatz des Geschehens wählt. Wir haben einen mutigen Blick auf diesen beängstigenden Genremix geworfen.

Während Gordon Freeman oder der Cyber-Indianer Turok die unbeschränkten Helden ihrer Spiele sind, müssen Sie in *Evolva* Ihr Alter ego selbst erschaffen. Die sogenannten Genjäger versuchen, der Lage auf dem verfluchten Planeten Herr zu werden und sowohl die Parasiten als auch die von ihnen befallenen Wirtskörper zu vernichten. Zu diesem Zweck übernehmen Sie eine von insgesamt vier Figuren und lenken sie aus der Tomb Raider-Perspektive durch finstere Schluchten, verlassene Gebäude oder exotische Wälder. Kleinere Rätsel müssen gelöst werden, um vorwärts zu kommen, wobei die Handlung durch packende Zwischensequenzen bereichert wird. Wie die Meccs in *Gran Turismo* folgen Ihre Genjäger dem Anführer und erledigen die ihnen zugewiesenen Aufgaben, geben also beispielsweise Feuerschutz oder sichern bei einem Angriff die Flanken. Am unteren Bildschirm können Sie in vier kleinen Fenstern verfolgen, was Ihre Genjäger gerade treiben, gleichgültig, wie weit sie gerade voneinander entfernt sind.

An Waffen steht den wandlungsfähigen Gesellen ein stattliches Arsenal zur Verfügung, das vom Strahlenkanonen über Flammenwerfer bis hin zu Apparaten reicht, mit deren Hilfe sie in Windeseile Genmanipulationen durchführen können. Dadurch können sie ihr Äußeres ständig verändern, vorausgesetzt, sie sammeln genügend Information über die fremde DNA. Töten sie beispielsweise genügend Wesen mit Tarnfunktion, dann erlernen auch die Genjäger diese Fähigkeit; metzeln sie riesige Monster, dann haben sie die Möglichkeit, ihren Körper zu vergrößern und entsprechend kampfkraftiger zu werden.

Zukunftstechnologie

Solche spektakulären Ereignisse verlangen freilich eine herausragende Technologie, und so ist es nicht verwunderlich, daß *Evolva* der erste Spieleitel ist, der Nvidias neuesten Grafikchip GeForce 256 unterstützt. Dank dieses kleinen Wunderwerks der neuesten Chipgeneration kommt man in den Genuß von



Die Grafikengine zeigt, was in ihr steckt: Spektakuläre Energieblitze selbst auf schwachbrüstigen Rechnern noch in einer akzeptablen Geschwindigkeit zu genießen.



Die Kämpfe verlangen einiges taktische Geschick vom Spieler. Sie müssen den Nebenfingern Aufgaben zuweisen, um einigermaßen zu Rande zu kommen.

spektakulären Effekten. So spiegelt sich die Umgebung derart realistisch auf der Oberfläche einzelner Körper, daß man meint, es handle sich um einen Film. Am eindrucksvollsten sind die an den Film *Matrix* erinnernden Morphing-Szenen, in denen die Genjäger eine neue Form annehmen, wobei sich beispielsweise ihre Hände in Klauen verwandeln. Auch die Bewegungen der Figuren könnten die Wirklich-

keit kaum besser simulieren, denn die flexible Grafikengine berücksichtigt nicht nur das Zusammenspiel der einzelnen Körperteile, sondern berechnet auch genauestens die Position der jeweiligen Kreatur. Da sich die Entwicklungszeit noch mindestens bis zum kommenden Frühjahr hinziehen wird, sind präzise Aussagen zur Gegner-KI noch nicht möglich. Fest steht bislang, daß ein Mehrspielermodus integriert werden soll, der ähnlich viel Spaß verheißt wie die Netzwerkpartien in *Giants*.

Peter Kusenberg ■



Bizarre Alien-Landschaften mit eigenwilligen Pflanzen und Geländeformationen sind der Schauplatz für packende Kämpfe.



Das benutzerfreundliche Menü erlaubt es Ihnen, jederzeit die Aktivitäten Ihrer Leuten zu kontrollieren.

FACTS

Genre Action-Strategie

Hersteller Comp. Artworks

Release 2. Quartal 2000

Vergleichbar mit

Giants, MDK 2



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 12 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Probe aufs Exempel

Zweimal haben wir Sierras Schaltzentrale bereits nach aktuellen Informationen zum kommenden Mystikwunder Gabriel Knight 3 durchforstet, und jedesmal klang das von Designerin Jane Jensen Versprochene überwältigender. Als vor drei Wochen endlich eine Betaversion des Spiels ihren Weg in unsere Redaktionsgefilde fand, schlug die erste Stunde der Wahrheit.

Der Hintergrund zum Spiel dürfte inzwischen hinlänglich bekannt sein. Ein jahrhundertaltes Mysterium bildet das Rückgrat von Jensens jüngstem Projekt. Eines, das ein merkwürdiges Dorf namens Rennes-le-Château, den Heiligen Gral, fanatische Tempelritter und muffige Vampire unter einen Hut bringt. Technisch wird der Titel in jedem Fall neue Pfade für sein Genre festtreten. Nachdem Lucas Arts' *Grim Fandango* bereits vorsichtig mit den drei Raumdimensionen liebäugelte, geht *Gabriel Knight 3* dank hoher Auflösungen und moderner 3D-Beschleunigung noch einen Schritt weiter in dieselbe Richtung. Zwar kann sich weder die Geschwindigkeit noch die Schönheit der Grafik mit aktuellen Actionspielen messen, für Abenteuerzwecke scheint die Grafiken- gine aber hervorragend geeignet.

Um beide Seiten der Tafeln zu studieren, zoomt man einfach in die passende Richtung.

Gabriel wird von Tim Curry bzw. seiner Synchronstimme gesprochen.



Die Untertitel lassen sich abschalten

My blood... I feel... I feel... It's the sacred matter of life... 'Gabriel Knight'... and look... it says 'Vampire'... life...

Weshalb? Sie kann sowohl Innenräume als auch Freiluftbereiche von großer Fläche mit kleinsten Details berechnen. So haben wir beispielsweise schon im ersten Zimmer ein zierlich kleines Vorhängeschloß erspürt, direkt neben einem Kleiderschrank voller abgreifbarem Krimskrams.

Gruseln wie Gott in Frankreich?

Die Perspektive läßt sich völlig frei justieren, und leicht zu bewerkstellende Kamerafahrten in alle Richtungen erzeugen Filmflair. Interessante Objekte muß man nun wortwörtlich in allen Himmelsrichtungen suchen, bei Gesprächen ändert sich die Kameraposition ständig. Seltens ist nur, daß man den Blick selbst in Ecken schweifen lassen kann, die unter Garantie außerhalb Gabriels Blickfeldes



Panoramablick mit Erotik: Große Außen- und Innenwelten, in denen man sich absolut frei bewegen kann, sollen innovativen Rätselvarianten eine Menge Platz bieten.



Gespräche laufen weiterhin nach dem Multiple-Choice-Verfahren ab.

liegen. Bei so viel Freiheit steht zu befürchten, daß einige Gruselfeffekte wirkungslos verpuffen und die Identifikation mit der Spielfigur verloren geht. Wie Jane Jensen aus dieser Schlinge noch herauskommt, werden wir sehen. Sierras Abkehr vom Interactive Movie scheint dagegen garantiert zu gelingen. Anstelle von unbehoffenen Schauspielern trifft man geredete Figuren an, deren Mimik absolut grandios animiert ist. Noch jede kleinste Lippenbewegung läuft synchron zum gesprochenen Text ab. Ansonsten gibt sich das Spiel traditionsbewußt: Unterhaltungen werden weiter über eine kleine, themenabhängige Bilderleiste abgewickelt, Hinweis zusammengetragen und



Die Gesichter der Figuren werden mit Details wie Drei-Tage-Bärten gezeigt.

so weiter. Ein weiteres Update folgt in Kürze.

Thomas Borovskis ■

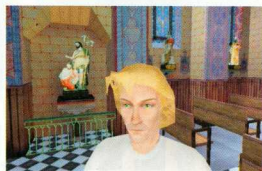
FACTS

Genre Adventure

Hersteller Sierra Studios

Release Oktober '99

Vergleichbar mit Grim Fandango, Blade Runner



In der Betaversion ließ sich die Auflösung nicht verändern. Ein Makel, der für die Verkaufassung freilich noch ausgereimt wird. Dann wird jede Rechnerklasse ausgereizt.



LASS DEINE FREUNDE NICHT IM STICH!



Lust auf **Hochspannung**? Hier kommst Du voll auf Deine Kosten. In „Die Nacht der Schurken“ triffst Du die fiesesten Bösewichter der Disney Geschichte. Schaffst Du es, die Schurken zu bekämpfen und die Helden aus den Disney Filmen „Peter Pan“, „Alice im Wunderland“, „Dumbo“ und „Schneewittchen“

in Sicherheit zu bringen? Hochspannung bis zum Happy End, das ist „Die Nacht der Schurken“. Dich erwartet eine **fantastische 3D-Welt** auf dem neuesten Stand der Technik, in der Du Rätsel, Spiele, Irrgärten und jede Menge Action erlebst. **Also greif** ein, bevor die Schurken zuschlagen!

© Disney

Invasion des Mega- Sounds.

www.sennheiser.com



Mach Dich bereit für den akustischen Overthrill! Denn jetzt kommt der neue Sennheiser Surround und bringt den ultimativen **3-D-Sound** der Superlative: Action-Sound aus vier Kanälen. Aufsetzen und abfahren! Noch Fragen? Näheres unter 0180/5 22 15 39 (0,24 DM/Min.)

 **SENNHEISER**

PC-Gaming

Home-Cinema

Video-Games



Wetterbedingungen werden genauso realistisch simuliert wie die Bewegungen der detailliert gestalteten Fahrzeuge.



Rund 20 schicke Fahrzeuge im Originaldesign stehen Ihnen für die voraussichtlich 46 Strecken zur Verfügung.

Rally Masters

Spitzentreffen

Bis zum Jahresende geht gleich ein ganzer Fuhrpark neuer Rallye-Spiele an den Start. Der schwedische Entwickler Digital Illusions will sich mit einer Top-Lizenz, beeindruckender Technik sowie Dutzenden abwechslungsreicher Strecken von der massiven Konkurrenz absetzen. Wir haben uns anlässlich einer Produktpräsentation des Publishers Infogrames im sonnigen Nizza an einen Testrechner gesetzt, um die Vorabversion des vielversprechenden Racers unter die Lupe zu nehmen.

Drei Dinge machen ein gutes Rennspiel aus: Erstens muß der Wagen eine gute Straßenhaftung haben, zweitens sollte die Grafik für riesengroße Staune-Auglein sorgen, und last but not least ist eine dichte Atmosphäre unabdingbar. Alle drei Anforderungen scheint *Rally Masters* problemlos zu erfüllen, und dies nicht

zuletzt dank der engagierten Arbeit des kleinen Programmiererteams aus dem hohen Norden. „Wir haben den Programmcode für die Engine komplett neu geschrieben, um sie für ein Rennspiel zu optimieren“, sagte Designer Joakim Wejdema und wies dabei auf das wirklichkeitsnahe Fahrverhalten der schnittigen Rallye-Flit-

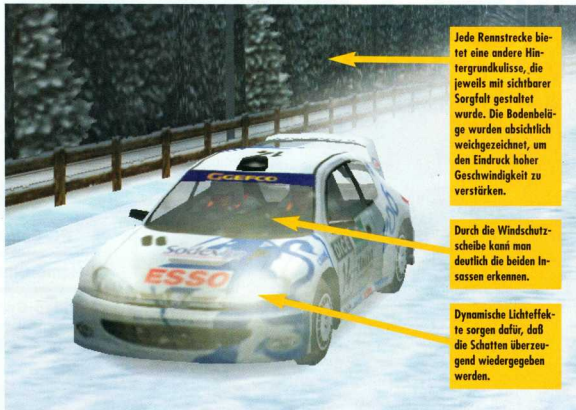
zer hin. Während einer Probefahrt hatten wir tatsächlich den Eindruck, als könne man auch ohne Lenkrad mit Force-Feedback-Funktion die Bodenerhebungen spüren, da sich die Karosserie der oft sehr hubbeligen Bodenoberfläche anpaßt. Die insgesamt 46 Strecken entführen den Spieler unter anderem auf die Kanarischen Inseln,

nach Barcelona und den Nürburgring, was nicht zuletzt durch die megastarke Rally-Masters-Lizenz ermöglicht wird.

Volle Kanne

Diese stellt sicherlich das Sahnestückchen im Rennspielkuchen dar, denn unter dem Banner des Michelin-Championscups treten namhafte Fahrer wie Armin Schwarz, Didier Auriol und Colin McRae an, um als erste über die Ziellinie zu preschen. Natürlich hat Digital Illusions darauf geachtet, daß die rund 20 Wagen ganz dem Design der Vorbilder entsprechen. Zu diesem Zweck fanden pro Fahrzeug bis zu 1.500 Polygonen Verwendung. Gleichermaßen aufwendig haben die Programmierer die Strecken gestaltet, für die wie beim Konkurrenten *Rally Championship* authentisches Film- und Fotomaterial als Vorlage diente. Brillant sind aber auch die verschiedenen Wittereffekte: Aufwirbelnder Staub, Regen, Schnee und Sonnenschein werden genauso glaubwürdig simuliert wie Fahrzeugschäden beim Zusammenprall mit einem Konkurrenten. Natürlich haben sich die Programmierer nicht lumpen lassen und eine Reihe interessanter Spielmodi wie Einzelrennen, Zeitfahrt und natürlich eine Meisterschaft eingebaut. Bei dieser Riesenumgebung an Features fällt einzig die allzu ungenaue Steuerung unangenehm auf; doch wenn Infogrames den anvisierten Veröffentlichungstermin einhält, dann ist noch genügend Zeit für Feintuning. Allerdings wird *Rally Masters* dann zeitgleich mit Ubi Softs lang erwartetem *Rally Championship* erscheinen, was uns ungewiß ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen beschert. Wejdema sieht dem Konkurrenzkampf gelassen entgegen: „Wir sind selbst Hardcore-Spieler und hoffen, daß andere Hardcore-Spieler zu schätzen wissen, was wir machen.“

Peter Kusenberg ■



Jede Rennstrecke bietet eine andere Hintergrundkulisse, die jeweils mit sichtbarer Sorgfalt gestaltet wurde. Die Bodenbeläge wurden absichtlich weichgezeichnet, um den Eindruck hoher Geschwindigkeit zu verstärken.

Durch die Windschutzscheibe kann man deutlich die beiden Insassen erkennen.

Dynamische Lichteffekte sorgen dafür, daß die Schatten überzeugend wiedergegeben werden.

FACTS

Genre Rennspiel

Hersteller Infogrames

Release Dezember '99

Vergleichbar mit Colin McRae Rally, Rally Championship

FRITZ!

OK

FRITZ! CARD

Klicken Sie problemlos ISDN.


Der ISDN-PC-Controller für den Kick per Klick

Machen Sie sich ISDN leicht. Mit **FRITZ!Card** inklusive Kommunikationssoftware mailen und faxen Sie einfach und schnell, surfen im Internet nach den tollsten Websites und telefonieren mit Ihren Liebsten direkt über die Soundkarte Ihres PC.

Denn es gibt schließlich **FRITZ!fon**: zum kinderleichtesten Telefonieren via PC – inklusive Wählen mit Ihrer persönlichen Datenbank, direkter Gebührenanzeige und übersichtlichem Protokoll. Klare Sache: **FRITZ!fon** ist genauso komfortabel, stabil und schnell wie alle **FRITZ!** Softwaremodule.

Immer der richtige ISDN-PC-Controller:

FRITZ!Card PCI – ISDN für die neue PC-Generation
FRITZ!Card PnP – designed für ISDN & Windows 95/98
FRITZ!Card Classic – der Klassiker für ISDN & PC
FRITZ!Card PCMCIA – ISDN für mobile PCs

 **FRITZ!Card USB** – smart on ISDN mit Windows 98

Falls Sie noch keine **FRITZ!Card** haben, gehen Sie bitte zum guten Fachhandel: dort finden Sie **FRITZ!Card** ab DM 179,-. Genauso wie bei Conrad, MediaMarkt, Saturn Hansa, ProMarkt, Karstadt, Vobis und Brinkmann.

Übrigens, aktuelle Treiber- und Software-Updates gibt's kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN Direktwahl) oder im Internet. Wenn Sie mehr über **FRITZ!** wissen wollen: www.avm.de

FRITZ!Card jetzt ab

DM 179,-

unverbindliche Preisempfehlung
inkl. Mehrwertsteuer

NEU!

AVM auf der Systems:
München, 18. – 22. 10.
Halle B6, Stand B6-330
SYSTEMS

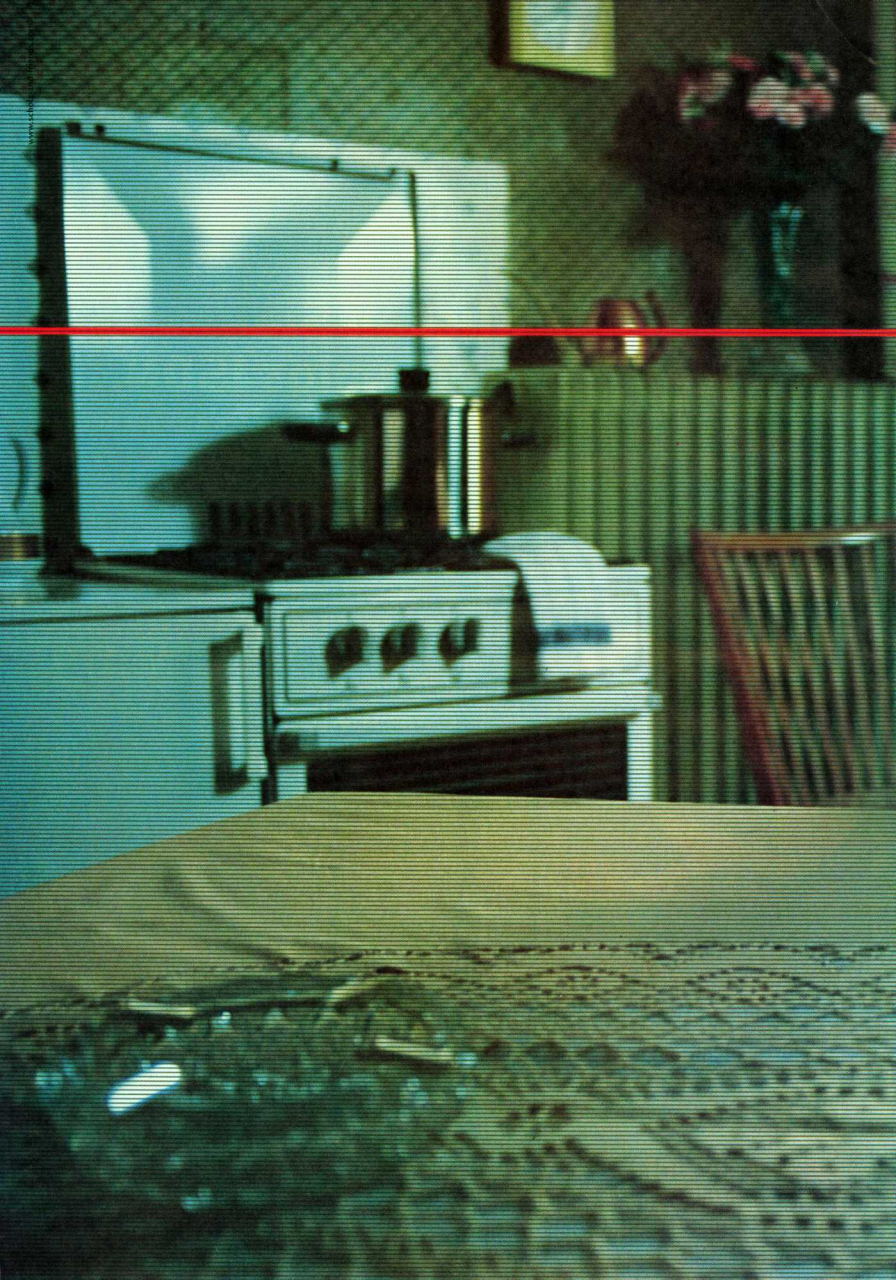
**PC
ONLINE
TEST
SUPER!!**
Ausgabe 5/99
FRITZ!Card PCI

**connect
TESTSIEGER**
Heft 3/99
FRITZ!Card PnP

isdn

High-Performance ISDN by...







Commander?

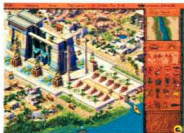


COMMUNITY OF MASSIVE GAMING AGENTS

Pharao

Auf Sand gebaut

Nicht erst seit Caesar werden Weltstädte errichtet. Bereits vor über 5000 Jahren schufen die alten Ägypter einige der beeindruckendsten Bauwerke der Menschheit. Der Caesar-3-Nachfolger von Impressions entführt Hobby-Städteplaner und anspruchsvolle Aufbaustrategen ins Land am Nil. Wir haben mit Pharao bereits zwei Monate vor dem geplanten Test eine kleine Generalprobe veranstaltet.



Das Wirtschaftssystem ist äußerst komplex. Zu jedem Gebäude können Sie besondere Informationen abrufen.

Alle Haushalte brauchen Zugang zu einem Marktplatz. Allerdings stört der Lärm die Anwohner, so daß keine altzu anspruchsvollen Bürger in den umliegenden Gebäuden wohnen.

Die Götter müssen verrückt sein: Wenn Sie ihnen keine Tempel weihen, werden sie sauer und trachten Schindluder mit Ihnen, etwa indem sie eine Jahresrente vernichten.

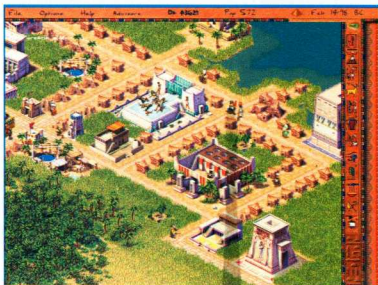
Jede Stadt benötigt einen Palast, in dem der Statthalter residiert. Um Ihr Staatssäckel aufzufüllen, brauchen Sie jedoch überall in der Stadt Gebäude für Ihre Steuereintreiber.

Es gibt drei verschiedene Arten der Wasserversorgung. Diese gepflasterte Wasserstelle bietet bereits einen gewissen Komfort.

Während in unserem aktuellen Spiel des Monats Age of Empires 2 das europäische Mittelalter lebendig wird, dient in Impressions das jährige Städtebauspiel das frühantike Ägypten als Kulisse für lustiges Häuselbauen. Sie werden zum Statthalter einer ägyptischen Provinz ernannt und müssen dafür Sorge tragen, daß aus einem öden Stück Wüstenland eine blühende Metropole wird. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie sowohl Wohnhäuser als auch staatliche Gebäude errichten und diese mit Geschick und Verstand verwalten. Grundlage für den Erfolg dieses Unternehmens ist ein ausgewogenes Finanzmanagement, das Ihnen ausreichende steuerliche Einnahmen sichert, die Ihnen den Ausbau der Stadt ermöglichen.

Caesar und Cleopatra

Wenn Ihnen dieses Konzept jetzt allzu bekannt vorkommt, dann haben Sie entweder unsere Vorschau in Ausgabe 9/99 gelesen oder Sie haben bereits in einem Titel der Caesar-Serie eifrig Tempel, Paläste und Aquädukte gebaut. Pharao basiert technisch nämlich zu 100% auf diesen äußerst erfolgreichen Städtebauspielen, deren letzter Teil



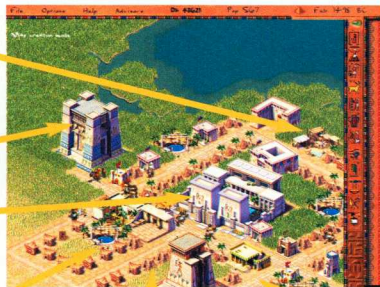
Hübsche Animationen wie bei den Tänzerinnen dieser Tanzschule beleben zusätzlich das Geschehen. Der Wuselfaktor ist hier aber deutlich geringer als in Die Siedler 3.

vor einem Jahr die Fans anspruchsvollen Wirtschaftsmanagements entzückte. Für den neuesten Teil haben die Impressions-Entwickler zusätzlich zum ägyptischen Design der Menüs, Gebäude und militärischen Einheiten einige Detailverbesserungen am Spielprinzip durchgesetzt. Zum einen haben die Programmierer auf Anregung vieler frustrierter Caesar-3-Spieler fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade integriert, zum anderen ist es jetzt möglich, Seegefechte auszutragen und feindliche Schiffe mit Pfeilen und Feuerbällen zu be-

schießen. Der Handel und die Rohstoffproduktion wurden ebenfalls erweitert, so daß Sie jetzt zwischen mehr als zwei Dutzend Warengruppen wählen und mehrere komplexe Wirtschaftskreisläufe in Gang setzen können. Wollen Sie etwa eine Bibliothek bauen, dann müssen Sie zuvor Papyrus abbauen und daraus Papier erzeugen, denn ohne Bücher ist eine Bibliothek so sinnvoll wie ein Hafen in der Wüste.

Turmbau zu Kairo

Die auffälligste Neuerung gegenüber Caesar 3 ist allerdings das veränderte Missionsdesign in der umfangreichen Kampagne. Während Sie früher nur bestimmte Wertungen für Ihre Leistungen etwa auf dem Gebiet der Kultur, der Wirtschaft oder der Friedenspolitik erreichen mußten, so ist es jetzt Ihre Hauptaufgabe, ein Weltwunder zu bauen. Neben Obelisken und Pyramiden dürfen Sie den Bau einer Sphinx planen, was natürlich nicht binnen weniger Jahre durchzuführen ist. Immerhin benötigen Sie für solch einen gigantischen Bau mehrere Tausend Tonnen Steine und unzählige Arbeiter, die mittels eines gigantischen Gerüsts das jeweilige Weltwunder in die Höhe ziehen. Wie auch in Caesar 3 müssen Sie zusätzlich dafür sorgen, daß Ihre



Hier sehen Sie Gebäude in ihrer niedrigsten Ausbaustufe. Umso besser Ihre Stadt gedeiht, desto prächtiger werden die zivilen und öffentlichen Bauten.

Auf einer gepflasterten Straße kommen die Passanten und Arbeiter weit- aus schneller voran als auf einem ausgetretenen Lehmplad.

KULTURKAMPF

LANDSCHAFT

Pharao



Caesar 3



An der grundsätzlichen Umgebungsgestaltung hat sich nichts geändert. Allerdings finden Sie jetzt auf jeder Karte haufenweise Wüstensand und natürlich das fruchtbare Nilufer.

GEBÄUDE

Pharao



Caesar 3



Sowohl der Bau als auch die Verwaltung der einzelnen Gebäude gehen genauso vonstatten wie in Caesar 3. Allerdings hat sich das Design entsprechend der Epoche verändert.

FIGUREN

Pharao



Caesar 3



Statt stolzer Römer in Toga und Sandalen begegnen Ihnen jetzt luftig gekleidete Ägypter. Natürlich können Sie wieder durch einen Klick Näheres über die jeweilige Person erfahren.

Götter zufriedengestellt werden. Statt Merkur, Mars & Co. darf der Spieler jetzt 15 ägyptischen Gottheiten wie Ra mit Tempeln, Opfern und Festen huldigen. Natürlich wird es auch wieder unvorhergesehene Naturereignisse wie Überschwemmungen geben, die gerade im Nildelta nicht eben selten vorkommen. Außerdem hat sich das Impressions-Team darum bemüht, die gerenderten Zwischensequenzen ähnlich abwechslungsreich zu gestalten wie in den Titeln der Caesar-Serie.

rao nicht über die Möglichkeit, via Netzwerk, Internet oder Modem-zu-Modem-Verbindung gegen menschliche Gegner um die Wette zu bauen. Eine hübsche Chance ist hier vertan worden, denn ein Missionsziel à la „Wer baut als erstes eine Sphinx?“ übers LAN würde gewiß für eine Menge Kurzweil sorgen. Da das Spiel bereits jetzt weitgehend störungsfrei läuft, dürfte eine pünktlichen Veröffentlichung zum Weihnachtsgeschäft nichts im Wege stehen.

Peter Kusenberg ■

Die Weisheit der Sphinx

Bei all den hübschen Features fanden wir in unserer Beta-Version leider auch ein Haar in der Suppe, beziehungsweise wir konnten ein bestimmtes Haar nicht finden: den Mehrspielermodus. Genauso wenig wie die übrigen Städtebauspiele von Impressions verfügt auch Pha-

FACTS

Genre **Aufbaustrategie**

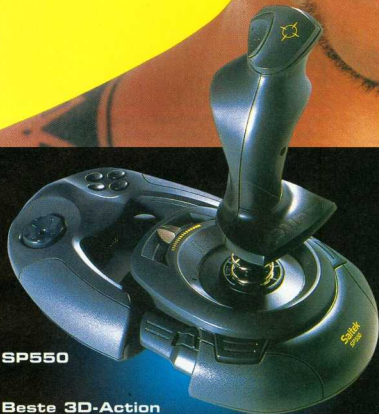
Hersteller **Impressions**

Release **November '99**

Vergleichbar mit

Caesar 3, SimCity 3000

Take



SP550

Beste 3D-Action
mit Freespace 2 - das
Weltraumdrama geht weiter

FREESPACE 2

Age of Wonders

Eldric im Wunderland



Age of Wonders verzichtet auf spektakuläre Features und schafft es gerade auf diese Weise, dem Spieler strategisch anspruchsvolle Missionen zu präsentieren.



Palisaden und Wohngebäude lassen sich im Kampf taktisch einsetzen. Dem Computer ist dies in der aktuellen Version des Programms nicht möglich.



Jede Mission besteht aus einer Unter- und Oberwelt, die mit Tunneln verbunden sind.

Der überraschende Erfolg von Heroes of Might and Magic und ähnlichen rundenbasierten Rollenspielen schien eine Eintagsfliege zu sein. Ähnliche Programme flopten – vermutlich nur, weil ihnen das gewisse „Etwas“ fehlte. Mit Age of Wonders steht der nächste Kandidat in den Startlöchern.

Age of Wonders scheint dieses ominöse „Etwas“ zu haben: Bereits die Alpha-Version 0.2 zog so manchen Redaktionskollegen in seinen Bann. Das Spiel um den Halbling Eldric, der nichts Geringeres vorhat, als die Welt vor dem Bösen zu retten, entfaltet sich dabei wie bei allen anderen Rollenspielen auch: Zunächst auf sich alleine gestellt, rekrutiert Eldric umherziehende Kämpfer und übernimmt die Herrschaft über freie Städte. Durch die Eroberung von Minen, landwirtschaftlichen Anwesen und mystischen Kultstätten nimmt er immer mehr Geld ein, das er in den Aufbau seines Militärs investieren kann. Eine einzelne Kampfgruppe besteht aus maximal acht Mann und wird als einzelne Spielfigur auf dem Bildschirm dargestellt. In jeder Spielrunde dürfen sich die Kampfgruppen nur über eine bestimmte Anzahl der sechseckigen Spielfelder bewegen; sobald alle Bewegungspunkte verbraucht sind, ist die Runde beendet. Anschließend bewegt der Computer die Gruppen der maximal vier von ihm gesteuerten Parteien. Wie im Genre üblich, schaltet auch Age of Wonders in einen separaten Kampfbildschirm um, wenn zwei Gruppen um ein Sechseck oder eine Stadt kämpfen. Zahlreiche Mauern, Büsche und andere Objekte sorgen dabei dafür, daß nicht automatisch die stärkste Gruppe gewinnt. Wer die Landschaftsgegebenheiten am besten einschätzen

kann, kann sich einen großen strategischen Vorteil erarbeiten. Auf Wunsch kann der Kampf auch automatisch ablaufen, die Ergebnisse sind allerdings (wenigstens im aktuellen Betastadium) wesentlich schlechter. Für die geeignete Platzierung von Bogenschützen, Magiern und Kamikaze-Einheiten sind Computer offenbar noch immer nicht geeignet. Dennoch stellt der PC einen starken Gegner dar. Die Missionen, von denen momentan zirka die Hälfte fertiggestellt sind, stellen durch ihre Landschaftsgestaltung und die strategisch günstig platzierten Städte eine echte Herausforderung dar. Jede der beiden Kampagnen verfügt über 30 Missionen mit stetig steigendem Schwierigkeitsgrad, neuen militärischen Einheiten und veränderten politischen Konstellationen. Einige der in einer Mission erzeugten Einheiten lassen sich dabei in die Folge-mission übernehmen. Da Kämpfer mit gewonnenen Schlachten an Stärke gewinnen, kann man auf diese Weise mit einer gefährlichen Streitmacht in eine Mission starten.

Weniger ist mehr

Die Grafiken von Age of Wonders sind klassisch und schlicht. Das Spielfenster zeigt die Landschaften aus einer isometrischen Vogelperspektive, auf 3D-Grafik und andere hardwarehungrige Features wurde dankenswerterweise verzichtet. Die mittelalterlich angehauchte Menüoberfläche – die leider noch nicht völlig funktionsfähig ist – schafft es, die Komplexität des Spiels völlig zu verbergen und den Spieler nur mit den notwendigsten Informationen zu behelligen.

Harald Wagner ■

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Epic Games
Release	November '99
Vergleichbar mit	Master of Magic

Heft verpaßt?

Jetzt die
letzten drei
Ausgaben
nachbestellen!

PC Games 08/99



PC Games PLUS 08/99



PC Games 09/99



PC Games PLUS 09/99



PC Games 10/99



PC Games PLUS 10/99



Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

<input type="checkbox"/> PC Games + 2 CD-ROMs 08/99	DM 9,90
<input type="checkbox"/> PC Games + 2 CD-ROMs 09/99	DM 9,90
<input type="checkbox"/> PC Games + 2 CD-ROMs 10/99	DM 9,90
<input type="checkbox"/> PC Games PLUS m. Vollversion und 3 CD-ROMs 08/99	DM 19,80
<input type="checkbox"/> PC Games PLUS m. Vollversion und 3 CD-ROMs 09/99	DM 19,80
<input type="checkbox"/> PC Games PLUS m. Vollversion und 3 CD-ROMs 10/99	DM 19,80
zusätzlich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG	

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

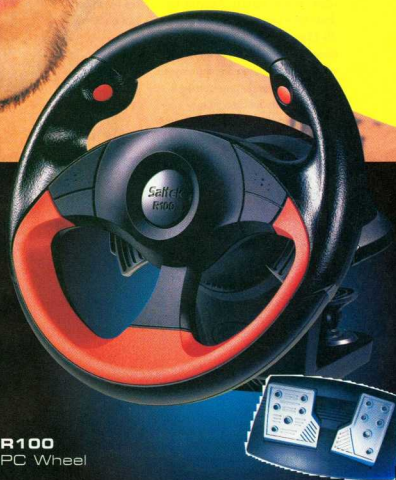
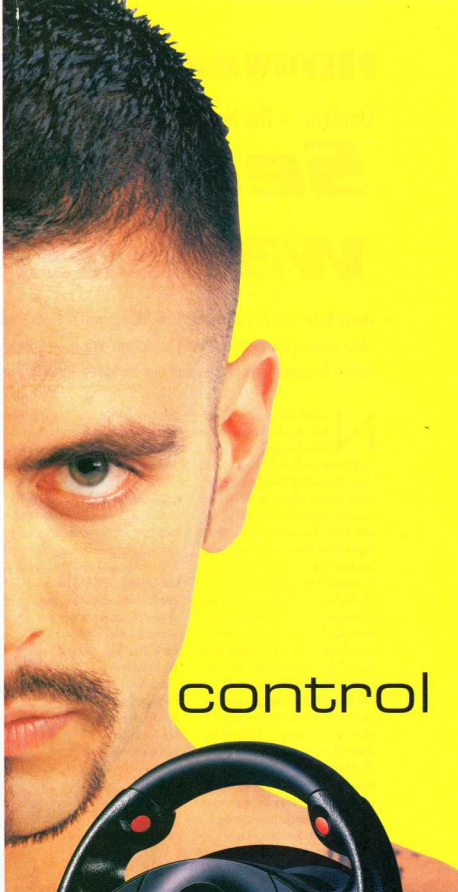
☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Bitte beachten:
Dieses Angebot gilt nur im Inland!



R100
PC Wheel

www.saitek.de

Omikron – The Nomad Soul

Seelenwanderung

David Bowie ist das offensichtliche Aushängeschild von Omikron. Doch kann das Spiel auch ohne seinen prominenten Paten bestehen? Wir haben die aktuelle Beta des etwas anderen Action-Adventures probegespield und berichten Ihnen live aus der düsteren Stadt Omikron.

Nun gut, David „Ziggy Stardust“ Bowie spendierte eine Reihe Songs für *Omikron* und taucht auch als Charakter auf. Unter Marketing-Gesichtspunkten sicher prima, aber was schert's den Spieler? Eigentlich nicht viel, doch unterstützt die exzellente Musik des legendären Briten die cineastische Erscheinung des Spiels beträchtlich. Zu Beginn hat man als Spieler jedoch ganz andere Sorgen, als sich um Bowie & Co. zu kümmern, denn nach der Reise in eine Paralleldimension wird man im Körper eines eigentlich toten Polizisten mit einer fremdartigen Welt konfrontiert. *Omikron* spielt in der gleichnamigen Stadt, die von einem satanischen Wesen namens Astaroth bedroht wird und dank zahlreicher 3D-Einwohner und Fahrzeuge erstaunlich lebendig wirkt. Im Körper von Kay'l versuchen Sie, Ihre mysteriöse Seelenwanderung aufzuklären, indem Sie Gedächtnisprotokolle vertauschen, wenn Sie mit den Bekannten, Kollegen und Vor-

gesetzten des echten Kay'l konfrontiert werden. Die Gespräche laufen ähnlich wie in *Grim Fandango* mit Multiple-Choice-Antworten ab und werden zusätzlich mit Sprachausgabe untermalt. Anders als im *LucasArts-Adventure* wird die gesamte Umgebung in echter 3D-Grafik gezeigt und gefällt durch elegante Kamerafahrten auch während der Dialoge. Offensichtlich war es den französischen Designern von *Quantic Dream* wichtig, das Spiel wie einen Film wirken zu lassen, ohne den Spieler einzuschränken. Weiteres Indiz dafür: Zu Beginn dürfen Sie durch die Stadt laufen, ohne viel

zu tun können, nur um nach wenigen Minuten einen aufwendig animierten Vorspann wie im Kino genießen zu können.

Drei Genres auf einmal

Herzstück von *Omikron* ist der interessante Mix aus verschiedenen Genres. Auf den ersten Blick sieht es dank der Kameraperspektive aus wie ein *Tomb Raider*-Klon, dann spielt es sich wie ein schwaches *Adventure*, und schließlich taucht eine *Prise Rollenspiel* auf, da Sie nach dem Ableben von Kay'l als andere Figur weiterspielen dürfen. Ähnlich

wie in *Shinys Messiah* schlüpft Ihre Seele in den Körper des ersten, der Ihre Leiche berührt. Im spielerischen Alltag führen Sie eine Menge Gespräche, untersuchen die Umgebung, packen zahlreiche Gegenstände ein, benutzen diese an anderen Orten und so weiter. Unangenehm fiel in unserer Beta-Version dabei nur die Steuerung auf, die zum einen nicht völlig frei konfigurierbar ist und zum anderen vom Spieler verlangt, daß dieser sich stets frontal vor einem Objekt platziert, um es benutzen zu können. Gelingen ist dagegen der Kampfmodus, der sich nicht nur auf das Hanterieren mit allerlei Feuernaffen beschränkt, sondern ein relativ komplexes Prügelspiel enthält, mit dem einige eindrucksvolle Schlagkombinationen möglich sind. Wer sich noch nie an *Virtua Fighter* & Co. versucht hat, muß nicht verzagen: In *Kay's Apartment* gibt es einen Trainingsraum, in dem Sie die Manöver schnell erlernen. Im Lauf des Spiels halten sich Rätsel und Kämpfe in etwa die Waage, dafür tauchen nur sehr wenige Geschicklichkeitstests auf, wie etwa gut getimte Sprünge. Viele mysteriöse Wesen, bedrohliche Dämonen und vage Andeutungen auf die Hintergründe Ihres Einsatzes in *Omikron* sorgen dafür, daß sich der Spieler nur schwer dem Reiz der Stadt und ihrer Einwohner entziehen kann. Grafisch setzt *Omikron* nicht so sehr auf technologischen Zuckerfuß und ist daher sicher keine Konkurrenz für *Unreal* oder *Quake*. 3. Statt überirdischer Spezialeffekte sorgt die Optik vielmehr dafür, daß die Stadt lebendig wirkt, Tag und Nacht aufeinanderfolgen, wie-



Die Grafik setzt zwar keine neuen Maßstäbe, verschafft aber den Eindruck einer lebendigen, geheimnisvollen Stadt mit Einwohnern, die emsig umherirren.

In diesem Tempel gibt es einen versteckten Zugang zu einem Stadtbewohner, der wie einige andere Charaktere eine wichtige Mission für Sie bereithält.

AUSHÄNGESCHILD

Anders als bei vielen Lizenzen hat Quantic Dream nicht versucht, das Spiel nur an David Bowie aufzuhängen, da sein Charakter nur eine untergeordnete Rolle spielt. Bemerkenswert ist dagegen die Spielmusik, die größtenteils aus der Feder von Bowie und seines langjährigen Gitarristen Reeves Gabrels stammt. „Ich wollte keinesfalls diesen stereotypischen, industrialmäßigen Spielsound“, erklärt Bowie. „Mein Ziel war es, Omikron mit der Musik einen emotionalen Unterton zu geben. Ich glaube, Reeves und ich haben das erreicht.“ Das ganze Ambiente des Spiels unterscheidet sich wohlwiegend von anderen Titeln, doch ob der Spieler das am Ende honoriert, ist eine andere Frage.



David Bowie komponierte acht neue Songs für Omikron, die als virtuelle CD im Spiel zu kaufen sind.



In Kay's Apartment gibt es einen Trainingsraum, in dem Sie sich mit den verschiedenen Kampftechniken vertraut machen können.

le Fußgänger und Fahrzeuge die Straßen bevölkern und sich ständig andere Wohnhäuser, Geschäfte, Strip-Clubs und Kneipen abwechseln. In manchen dieser Bars treffen Sie auf eine Band, in der unter anderem David Bowie seine Sangeskünste unter Beweis stellt, sowie auf einen Charakter namens Boz, der dem Sänger nachempfunden ist. Wie viele andere Personen im Spiel auch verrät Boz im Zwiegespräch kleine Informationen, die Ihnen helfen, im Spiel weiterzukommen. Grundsätzlich soll Omikron

ähnlich nichtlinear verlaufen wie Outcast, denn für jedes Problem (Wie komme ich ein verschlossenes Zimmer?) gibt es verschiedene Lösungen. Sie können beispielsweise nach einem Schlüssel suchen, die Türe aufsprengen oder einen Teleporter benutzen. Ob dieses Vorhaben tatsächlich so problemlos funktioniert, wie es in der Beta-Version erscheint, werden wir Ihnen im ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben von PC Games verraten.

Florian Stangl ■



In zahlreichen Dialogen erfahren Sie mehr über Ihren Auftrag und die Stadt.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Quantic Dream
Release	November '99

Vergleichbar mit
Grim Fandango,
Outcast

K E I T S



Nocturne

Nachtgestalten

Es gibt zahllose Möglichkeiten, Menschen Angst einzujagen. Während sich viele Gamedesigner auf den Schrecken aus dem All (Half-Life, Unreal) oder die Furcht vor dem Tod (ShadowMan) konzentrierten, führt uns Take 2 mit Nocturne in eine Welt voller klassischer Gruselgestalten. Herzlich willkommen in der illustren Gesellschaft der Zombies, Vampire und Werwölfe ...

Glaubt man der Hintergrund-story von Nocturne, dann war im Amerika der 30er

Jahre deutlich mehr los, als uns die Geschichtsbücher glauben machen wollen. Um der immer offensichtlich werdenden Bedrohung durch paranormale Phänomene Einhalt zu gebieten, rief der damalige Präsident Roosevelt ein geheimes Ministerium mit dem vielsagenden Titel „Spookhouse“ ins Leben. Die dort beschäftigten Spezialagenten fungierten gewissermaßen als Geisterjäger und schickten sich an, die Horden von Untoten, Blutsaugern und Dämonen, die im Land auftauchten, zu vernichten. Sie übernehmen die Rolle eines dieser Sonderbeauftragten und kämpfen in insgesamt 16 Kapiteln gegen die unheimlichen Besucher. Ihre Reise führt Sie dabei durch die halbe Welt; unter anderem finden Ihre Einsätze in Deutschland, Frankreich, Texas und Chicago statt. Ganz im Stil des Capcom-Grusellklassikers Resident Evil bewegen Sie sich durch starre, vorgeordnete Szenen und setzen sich gegen die



Auf einem alten Bauernhof erwartet Sie ein besonderer Gegner: eine Zombie-Kuh!



Als klassisches Grusel-Adventure ist Nocturne ein sehr dunkles Spiel, dessen Atmosphäre durch die geschickt eingesetzten Licht- und Schatteneffekte entsteht.



Fast alle dargestellten Gebäude können vom Spieler betreten werden. In dieser verfallenen Kirche können Sie kurzzeitig Schutz finden, wenn die Angriffe der Untoten zu zahlreich werden.



Der Geisterjäger bedient sich auf seiner Jagd nach Monstern meist recht weltlicher Waffen. Beachten Sie auch die detailreiche Darstellung des Gesichts.

Ghouls und Geister mit roher Waffengewalt zur Wehr. Der Vorteil bei dieser Darstellungsweise: Durch immer neue Kameraperspektiven kann eine bedrohliche Atmosphäre geschaffen werden, die an alte Horrorfilme erinnert. Der Nachteil: Da erst in die nächste Szene umgeschaltet wird, wenn der Held das aktuelle Bild verlassen hat, kann es öfter passieren, daß er einem Gegner unwissentlich direkt in die verfaulenden Arme läuft.

Resident Nocturne?

Optisch ist Nocturne – eine entsprechende Grafikkarte und viel Rechnerpower vorausgesetzt – ein

absolutes Highlight. Die Bildhintergründe sind ansprechend düster in Szene gesetzt, zahlreiche Rauch-, Licht- und Schatteneffekte tragen zur stimmungsvollen Gruselatmosphäre bei, und die Animationen der Monster und Menschen sind schlichtweg grandios. Besonders der sich im Wind bewegende Mantel der Hauptfigur ist enorm beeindruckend. Ansonsten sparen die Entwickler nicht mit makabren Details: Zombies, die einen verfolgen, hinterlassen blutige Fußspuren oder tropfen einfach in einer stillen Ecke vor sich hin. Wenn alles gut läuft, sollte Nocturne pünktlich zu Halloween am 31. Oktober und wenig später dann auch bei uns veröffentlicht werden; Horrorfans sollten sich also rechtzeitig um ein angemessen ausgestattetes System kümmern – unter einem P II/333, 128 MB Hauptspeicher und einer ordentlichen 3D-Karte dürfte das Gruselspektakel arg ins Stocken kommen.

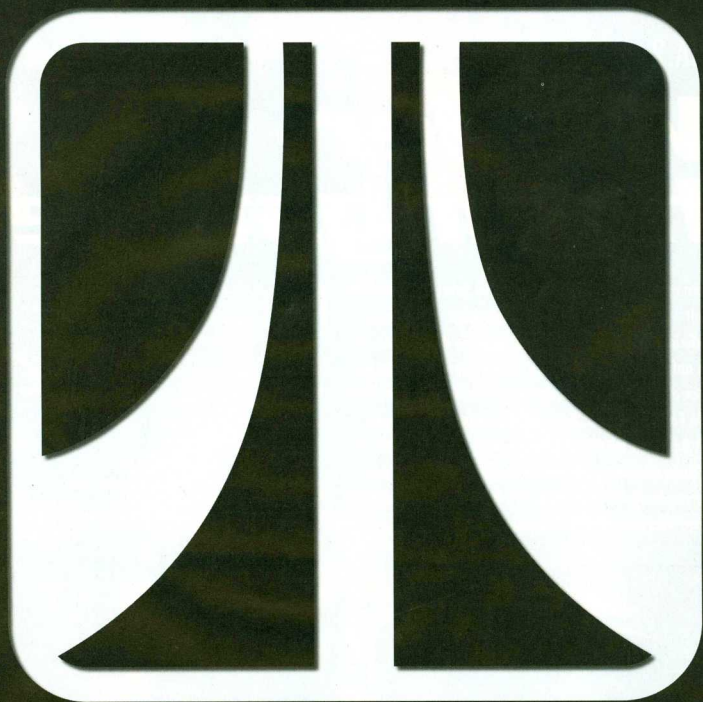
Andreas Sauerland ■

Bei Angriffen aus größerer Entfernung fällt das genaue Zielen oft etwas schwer. In Nocturne helfen Ihnen in diesem Fall farbige Orientierungslinien beim exakten Anvisieren des Gegners.

Bei den Monstern wurde auf eine makabre Detailgenauigkeit geachtet: Diesem phantastisch animierten Zombie läuft Blut am Bein herunter, während er auf Sie zuschlägt.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Take 2
Release	November '99
Vergleichbar mit	Resident Evil



ATARI

Start. Game. Now!

GTA 2

Wiederholungstäter

Kaum ein Spiel hat sich in den letzten Jahren den Begriff „Kult“ so verdient wie *Grand Theft Auto*. Seit seinem Erscheinen entschieden sich Tausende für das illegale Leben auf den Straßen Amerikas; auch das vor einigen Monaten erschienene *Missionpack London 1969* konnte noch viele Fans gewinnen. Eine weitere Zusatz-CD namens *GTA Berlin* ist mittlerweile in Planung – vorher wird *Take 2* uns allerdings mit dem offiziellen Nachfolger zum Überraschungshit beglücken. Wir haben die erste lauffähige Version von *GTA 2* für Sie probegespielt.

Im Gegensatz zu *Grand Theft Auto*, das ja in den Straßen amerikanischer Großstädte spielte, ist *GTA 2* in keiner real existierenden Ortschaft angesiedelt. Schauplatz ist diesmal eine fiktive, leicht futuristisch wirkende Metropole, in der Kriminallität, Drogenschmuggel, Korruption und Überfälle längst zum Alltag gehören. Obwohl die Polizei verzweifelt versucht, die Lo-

ge unter Kontrolle zu halten, wird die Stadt in Wirklichkeit von drei miteinander konkurrierenden Gangs beherrscht. Wie im ersten Teil übernehmen Sie die Rolle eines hoffnungsvollen und ambitionierten Newcomers in der Branche des organisierten Verbrechens, der sich vom absoluten Nobody zum einflussreichen Gangsterbaß hocharbeiten will.

STRASSENSCHLACHT

Hatten Sie in GTA bei der Vernichtung des Feindes nur die Wahl zwischen Pistole, MG und Sprengstoff, hat GTA 2 da schon etwas mehr zu bieten: Von Flammenwerfern bis zu Elektroschockern wird Ihnen an Waffen alles geboten, was das Verbrecherherz begehrt:



Der Elektroschocker verteilt gezielt Stromstöße an Ihre Gegner. Da er auch mehrere Feinde gleichzeitig automatisch anpeilt, eignet er sich hervorragend dazu, sich gleich ganzer Gruppen feindlicher Gangmitglieder zu entledigen.



Der Flammenwerfer lässt sich sowohl gegen Einzelgegner als auch gegen Gruppen, Gebäude und ganz besonders Fahrzeuge einsetzen. Der Feuerstrahl bewirkt schon nach kurzer Zeit gewaltige Explosionen.



Die MG ist schon aus dem ersten Teil bekannt, in ihrer Durchschlagskraft aber noch etwas verbessert worden. Da sie so gut wie keine Streuwirkung hat, sollte man sie am besten bei großen Objekten einsetzen.



Als Fernwaffe eignet sich der Molotowcocktail. Anders als eine Granate, die nach dem Auftreffen noch eine Weile braucht bis sie explodiert, zündet er sofort und setzt einen beachtlichen Feuersturm frei.

Mit jeder erfolgreich ausgeführten Mission steigt Ihr Respekt innerhalb der eigenen Gang; gleichzeitig sinkt natürlich auch Ihr Ansehen bei den Gegnern – was irgendwann bedeutet, daß bestimmte Stadtviertel zu einem ausgesprochen heißen Pflaster werden. Haben Sie es sich beispiels-

weise mit der sympathischen Organisation der Loonies verschert, sollten Sie deren Revier zunächst besser meiden – die Herren treiben dort schließlich vermehrt auf der Straßen ihr Unwesen, und ein schlechter Ruf spricht sich schneller rum, als einem lieb ist ...



In den Zentralen der verschiedenen Gangsterbanden warten Aufträge auf Sie, die Ihnen über Telefone mitgeteilt werden – allerdings nur, wenn die Organisation Ihnen genügend Respekt und Vertrauen in Ihr Können entgegenbringt.



Wenn die Polizei in einen Bandenkrieg eingreift, ist das Chaos vorprogrammiert, wie diese Situation beweist, in der auch Unbeteiligte in Mitleidenschaft gezogen wurden.

Dieses hochgesteckte Ziel läßt sich auf verschiedene Arten erreichen. GTA 2 verfügt über einen komplett nichtlinearen Spielverlauf, der Ihnen als Hauptperson verschiedenste Handlungsmöglichkeiten eröffnet. Sie könnten sich beispielsweise erst einmal eine Weile in der Stadt herumtreiben; irgendjemand wird Ihnen schon einen moralisch zweifelhaften Job anbieten. Oder Sie be-

schränken sich am Anfang noch auf einige kleinere Wagenschiebereien. Um überhaupt an ein ordentliches Startkapital heranzukommen, könnten Sie sich originellerweise auch als Taxi- oder Autofahrer betätigen: Einfach ein entsprechendes Gefährt stehen, den Fahrer rausschmeißen, und ab geht die Post.

Respekt bedeutet Macht

Um allerdings an das richtig große Geld zu gelangen und sich Respekt in der Gangster-Community zu verschaffen, müssen schon härtere Methoden angewandt werden. Die naheliegendste Lösung: Sie schließen sich einer der drei in jedem Stadtgebiet ansässigen Straßengangs an, erledigen Aufträge für diese und dezimieren nach Möglichkeit die Mitglieder der anderen Gruppen.



Die im ersten Teil noch recht schusselig agierende Polizei hat dazugelernt: Unter anderem errichtet sie Straßensperren.



Obwohl in der Stadt viele Polizisten unterwegs sind, liegt die wahre Macht bei den untereinander verfeindeten Gangs, deren Hauptquartiere an Symbolen zu erkennen sind, die die Fassaden in ihrem jeweiligen Revier schmücken.

Eine etwas riskantere, wenn auch sehr reizvolle Alternative besteht darin, die Gangs gegeneinander aufzuheizen, ohne selbst tatsächlich einer Gruppe anzugehören. Mit den entsprechenden Täuschungsmanövern und geheuchelten Sympathiebekundungen ist es durchaus möglich, ganze Straßenschlachten zwischen den verfeindeten Organisationen zu entfachen und das Treiben dann aus sicherer Distanz zu betrachten. Ihren kriminellen Energien sind jedenfalls kaum Grenzen gesetzt.

Cop Killer

Daß ein derart hemmungsloses Treiben in einer Stadt, in der immerhin auch noch eine Menge unbescholtener Bürger leben, nicht lange geduldet werden kann, dürfte klar sein. Die Polizei tritt im Gegensatz zum ersten Teil dieses Mal allerdings nicht nur schneller, sondern auch sehr viel entschlossener auf den Plan – oft genug reicht schon ein vermeintlich harmloser Autodiebstahl, um die Aufmerksamkeit der eifrigen Gesetzeshüter zu erregen. Diese dann wieder abzuschütteln, gestaltet sich als ausgesprochen schwierig, da der Versuch, sich den Verfolgern zu entziehen, in den meisten Fällen

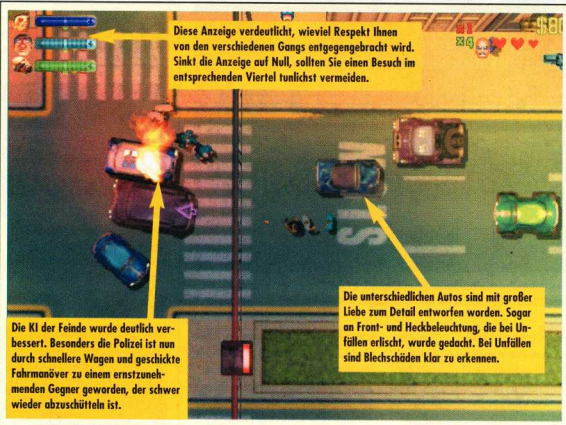


Der Verkehr in der Stadt macht nun einen viel „lebendigeren“ Eindruck.



Explosionen wie diese gibt es in GTA 2 in rauen Mengen. Nicht nur die Wagen, sondern auch ganze Gebäude können effektiv in die Luft gesprengt werden.

SO SPIELT SICH GTA 2



nur in noch mehr Verstärkung und hektischen Verfolgungsjagden resultiert. Als Alternative bietet sich lediglich der Weg zur illegalen Lakerie, in der man sein eigenes Vehikel umgestalten lassen kann – allerdings nur gegen ein nicht unerhebliches Entgelt. Insgesamt reagieren die Gesetzeshüter schneller und effektiver als in GTA: Sie nähern sich Ihnen von verschiedenen Seiten, schneiden Ihnen Fluchtwege ab, locken Sie in Sackgassen oder errichten sogar Straßensperren. Sollte selbst das nichts nutzen, wird Verstärkung gerufen – und die hat es dann erst recht in sich: Neben Spezial-Einsatzgruppen und dem FBI



Nicht nur in finsterner Nacht werden hier dunkle Geschäfte getätigt. Im Tageslicht wirkt die Metrole allerdings ungleich trostloser und ein wenig karg.



Diese Fahrt ist vorerst beendet. Das geklaute Taxi ist von Soldaten eines Einsatzkommandos eingekellt; dem Fahrer bleibt nur die Flucht nach vorn, um zu entkommen.

Might and Magic[®] VII

FOR BLOOD AND HONOR™

DA WEISS MAN,
WAS MAN HAT!!!

- Verbesserte 3D-Grafik
- Vereinfachter Zugang



Ein Spiel im Spiel:
Das süchtigmachende Kartenspiel
ARCOMAGE

Mehr Charakterklassen und -rassen

Komplett in Deutsch

26 neue Monster



Offizielles
Lehrbuch
von



LICHTEFFEKTE

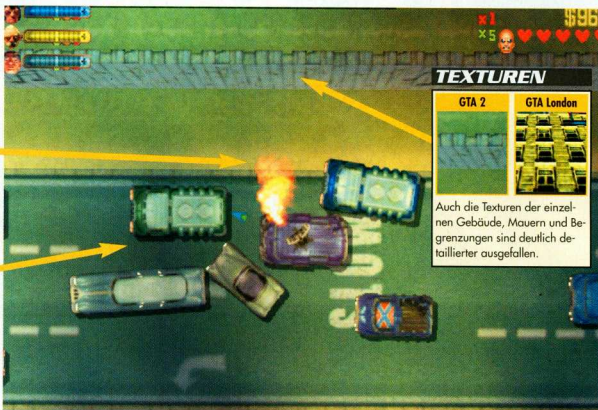


Während es im Vorgänger kaum sehenswerte Lichteffekte gab, brennt GTA 2 ein wahres Feuerwerk ab.

WAGENTYPEN



In GTA 2 wird es über 30 verschiedene Wagentypen geben, die sich auch durch ihr Fahrverhalten deutlich unterscheiden.



TEXTUREN



Auch die Texturen der einzelnen Gebäude, Mauern und Begrenzungen sind deutlich detaillierter ausgefallen.

tritt schließlich als letzte mögliche Steigerung sogar die Armee in Erscheinung. Viel Feind, viel Ehr – wer sich solche Gegner geschaffen hat, darf sich mit Fug und Recht als König des organisierten Verbrechens bezeichnen.

Bright Lights, Big City

Bis dahin ist es allerdings ein langer Weg – der einem diesmal durch die Möglichkeit, auch innerhalb der Missionen den Spielstand zu sichern, etwas erleichtert wird. Hierzu fahren Sie eine von diversen über die ganze Stadt verteilten Kapellen an, deren blinkende Leuchtschrift „Jesus Saves“ darauf hindeutet, daß man hier (allerdings gegen eine recht happige Gebühr) speichern kann. Neben dieser lebenswerten Neuerung fällt vor allem die stark verbesserte Grafik von GTA 2 ins Auge. Nach wie vor blickt man aus

der Vogelperspektive auf die Stadt, in der das Leben regelrecht pulsiert. Passanten besteigen Taxen oder warten an Bushaltestellen, Kleingangster zetteln Schlägereien auf dem Gehweg an, Autos werden geklaut und Bandenkriege ausgefochten. Allein das Betrachten des Nachtlebens in der Metropole ist schon so unterhaltsam, daß man sich ohne weiteres auch einfach durch Spaziergänge und Beobachtungen die Zeit vertreiben kann, ohne selbst in das Geschehen einzugreifen. Ein besonderes Highlight ist aber – wie schon im ersten Teil – sicherlich der Sound. Abhängig davon, welchen der über 30 verschiedenen Wagentypen man sich „ausleiht“, um damit seinen finsternen Geschäften nachzugehen, kann man unterschiedliche Musik aus den Autoradios genießen. Nebenbei unterhalten einen die diversen Sender noch mit obskuren Wortbeiträgen, Werbung für



Auch das Arsenal an unterschiedlichen Waffen wurde ordentlich aufgestockt. Hier erteilen Sie Ihren Gegnern mit einem Elektroschocker schmerzhaft Stromschläge.

Potenzmittel, Sexberatung und seltenen Interviews. Insgesamt machte die erste spielbare Version von GTA 2 schon einen hervorragenden Eindruck. Das Kleinkriminellen-Epos sieht nicht nur sehr gut aus, sondern dürfte mit seiner kalkulierten Mischung aus Sex, Crime und wohl-

sierten Geschmacklosigkeiten auch den Nerv des Publikums hervorragend treffen – einen ausgesprochen ausgeprägten Sinn für schwarzen Humor vorausgesetzt. Momentan basteln die Entwickler noch am Feintuning und der Ausbalancierung des Schwierigkeitsgrades; wenn alles nach Plan läuft, dürfte dem Veröffentlichungstermin Ende Oktober aber nichts mehr im Wege stehen.

Andreas Sauerland ■



Wenn es die Polizei nicht schafft, Sie zur Strecke zu bringen, tauchen irgendwann Sondereinsatz-Kommandos auf, die über bessere Panzerung und stärkere Waffen verfügen.



Bei besonders guten Leistungen wird man mit Sondereinsätzen belohnt, die viel schwarzen Humor erfordern. Hier müssen beispielsweise innerhalb eines Zeitlimits fahrende LKWs gesprengt werden.

FACTS

Genre	Action
Hersteller	Take 2
Release	Oktober '99

Vergleichbar mit
GTA London 1969

Drehen Sie am Rad der Geschichte

1813 Völkerschlacht bei Leipzig

PC CD-ROM Windows® 95/98

entfacht das gewaltige Ereignis auf's Neue.

Organisieren Sie Ihre Streitkräfte und planen Sie eine durchgehende Strategie für den Kriegsverlauf. Eine große Bandbreite verschiedener Truppen unterschiedlicher Stärke muß befehligt und zu einem siegenden Element geformt werden. Es ist ein Spiel um Führerschaft, Kommando, strategische Planung und Taktik.



Die riesige Kampagnenkarte erstreckt sich von Paris bis Breslau und von Hamburg bis Wien. Ein sorgfältig aufgebautes

Kommunikationssystem gibt Napoleons Manöver wider, ohne den Spieler mit zuviel Regeln zu belasten.



**ECHTZEIT
STRATEGIE MIT
OPTION AUF
RUNDENBASIERTES
SPIEL**

FEATURES:

- ❖ Echtzeit-Spiel mit der Option auf rundenbasiertes Spiel (1 Tag oder 1 Woche)
- ❖ Sechs Szenarien bieten jeweils strategische Herausforderungen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades
- ❖ Kombination von strategischen und taktischen Elementen in einem Spiel
- ❖ Ausgeklügeltes KI-System, das ein herausforderndes Spiel bietet
- ❖ Zahlreiche Szenarien - von umfassenden Kampagnen bis zu kleineren Szenarien und sogar einzelnen Schlachten
- ❖ Über einhundert unterschiedliche Truppenarten
- ❖ Verschiedene Effekte, wie z.B. sich ändernde Wetterkonditionen usw.



komplett in deutsch

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch.

Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

SPECS & TECS-KASTEN

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
Software	Das Spiel funktioniert auch ohne 3D-Karte
Direct3D	Unterstützung von Direct3D (alle 3D-Karten)
3dfx Glide	Direkte Unterstützung von 3dfx-Karten
AGP	Spezielle Unterstützung von AGP-Karten
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert auf PCs mit Cyrix-6x86-Prozessor
AMD K6-2	Spiel funktioniert auf PCs mit AMD-K6-2-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) spielen können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback Audio	Das Spiel unterstützt Force-Feedback-Joysticks Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Benötigt	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Empfohlen	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Vergleichbar mit	Mit diesen Produkten läßt sich das Spiel vergleichen

SPECS & TECS	
Software	Single-PC
Direct3D	ModemLink
3dfx Glide	Netzwerk
AGP	Internet
Force Feedback	Audio
Benötigt	
Empfohlen	
Vergleichbar mit	

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß“ ist und bleibt natürlich eine ausgesprochen subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten“ Teams

vertrauen: Jeder Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt die meisten Referenzspiele in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform“ eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

RANKING-KASTEN

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeitstrategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafikengine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Sound-Effekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (Deutsch/Englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (Deutsch/Englisch)
Hersteller	Name des Programmierers bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

Genre	
Grafik	XX%
Sound	XX%
Steuerung	XX%
Multiplayer	XX%
Spielspaß	XX%
Spiel	XXXXXX
Handbuch	XXXXXX
Hersteller	XXXXXX
Preis	ca. DM XXX,-

Das Team:



Thomas Borovskis
Chefredakteur
Im Team seit: 1992

Lieblingsspiele:
Civilization, Call to Power, Heroes of Might & Magic-Serie, Alpha Centauri, Command & Conquer-Serie, Diablo, Pro Pinball-Serie, Half-Life (dt.)



Petra Mauwörder
Stellvertretende Chefredakteurin
Im Team seit: 1992

Lieblingsspiele:
Anno 1602, Anzähl 2, Command & Conquer-Serie, Diablo, Die Siedler 2, Dungeon Keeper, Rollercoaster Tycoon, SimCity-Serie, StarCraft, WarCraft 2



Harald Wagner
Redakteur
Im Team seit: 1992

Lieblingsspiele:
System Shock, Battlezone, Commanders, Superbike World Championship, Wargame, X - Beyond the Frontier, Daggerfall



Peter Kusenberg
Redakteur
Im Team seit: 1998

Lieblingsspiele:
Half-Life (dt.), Dark Project: Der Meisterdieb, Half-Life (dt.), Diablo, Requiem, Quake 3 Arena, Anno 1602, Heretic 2, Dungeon Keeper 2, Unreal Tournament, Age of Empires 2



Andreas Sauerland
Redakteur
Im Team seit: 1998

Lieblingsspiele:
Dark Project: Der Meisterdieb, Half-Life (dt.), Diablo, Dungeon Keeper, Requiem, Unreal Tournament



Florian Stangl
Korrespondent USA
Im Team seit: 1997

Lieblingsspiele:
NHL 99, Need For Speed 3, Half-Life (dt.), X-Wing Alliance, Quake 3 Arena, Starsiege Tribes

Galaktisches Abo –

Wer für PC Games einen neuen Abonnenten
"Star Wars – Episode 1: Die dunkle



**Jetzt für ein PC Games PLUS-Abo
– mit monatlicher Vollversion –
zwei Spiele abgreifen!!!**

Das PC Games-Abo

- **Pünktlich** Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch** Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent** PC Games – das meistgekauft PC-Spiele-Magazin

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

- ☐ JA, ich möchte das **PC Games-Abo mit CD-ROM**,
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; OS 900,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC Games PLUS-Abo mit CD-ROM**
und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; OS 1435,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die
Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämieneinräger und neuer Abonnent nicht ein
und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich auto-
matisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugs-
zeitraums gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.

→ Bitte senden Sie mir folgende Prämie(n):
Für ein PC Games-Abo bitte nur eine Prämie,
für ein PC Games Plus-Abo zwei Prämien ankreuzen!

→ ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die
PC Games selbst nicht abonniert haben bzw. lesen,
als Abonnent werben lassen!

- ☐ „GTA 2“ (Art.-Nr.: 1193)
- ☐ „Star Wars – Episode 1“ (Art.-Nr.: 1189)

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten
nicht Abonnent der PC Games oder PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen
widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläßt,
genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-
Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die
Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3C207

Kosmische Prämien!

wirbt, erhält als Dankeschön entweder "Bedrohung" oder "GTA 2" – kostenlos!

GTA 2

Erbitterte Bandenkriege in futuristischen Großstädten und geballte Action – das ist GTA 2! Spielen Sie skrupellos Verbrecherorganisationen gegeneinander aus, ohne dabei selbst der Polizei auf den Leim zu gehen! Wilde Autoverfolgungsjagden und viel schwarzer Humor erwarten Sie!

Systemvoraussetzungen: Pentium II 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Star Wars - Episode 1: Die dunkle Bedrohung

Wer sich den Kinofilm angesehen hat, sollte dieses 3D-Adventure auf keinen Fall verpassen: In einem spannenden Abenteuer, das sich eng an der Filmvorlage orientiert, helfen Sie Obi-Wan Kenobi und seinen Freunden, die Galaxis vor der Vernichtung zu bewahren!

Systemvoraussetzungen: Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM



Age of Empires 2: Age of Kings

Thronanwärter

Knapp zwei Monate nach Westwoods T-Day schickt auch Star-Designer Bruce Shelley seine Heerscharen ins Feld, um die Festplatten der Echtzeit-Strategen in aller Welt zu erobern. Ob der Nachfolger von Age of Empires wieder die Spitze der Wertungsskalen und Verkaufscharts erklimmen kann, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Das Mittelalter ist en vogue. Nicht nur Romane wie Godons „Die Erben des Medici“ oder Mel Gibsons „Braveheart“ erfreuen Jung und Alt, sondern auch in der Welt der PC-Spiele bedient man sich gerne des Inventars dieser faszinierenden Epoche. Nachdem bereits in jüngster Zeit Strategietitel wie *Knights & Merchants* die Begeisterung der Fangemeinde fürs Mittelalter untermauert haben, ziehen jetzt die Einheiten in

Age of Empires II: The Age of Kings mit Harnisch und Hellebarde in den Krieg. Der erste Teil führte den Spieler von der Steinzeit in die Blütezeit des antiken Hellenismus. Dabei kam es nicht zuletzt darauf an, die eigene Technik derart weiterzuentwickeln, daß Sie leistungsfähigere Produktions- und Militäreinheiten erzeugen

Die feindlichen Deutschordensritter haben bereits ein stattliches Heer aufgestellt, das sich vor der Burg versammelt.

Über solche dichten Wälder würde sich IKEA freuen.

Diese Mühle wird sorgt für eine stetige Nahrungsmittelproduktion.

Hier haben wir bereits einige gegnerische Gebäude dem Erdboden gleichgemacht.

Bauen Sie eine Burg in die Nähe einer gegnerischen Siedlung, und der Feind gerät in Panik.

Auch die Binnenseen verfügen häufig über reichhaltige Vorkommen an Fischen.

Um für Nachwuchs zu sorgen, müssen Sie weitere Wohnhäuser zimmern.

Hier wurde bereits ein großes Waldstück gerodet.

IM VERGLEICH

AoE II: The Age of Kings

Anno 1602

Age of Empires

Die Siedler 3

Die Völker

Wie der Vater, so der Sohn: Ensembles zweiter großer Streich ist erwartungsgemäß genauso genial wie der erste. Mit verbesserter Steuerung, zeitgemäßer Grafik und noch größerer Spieliefe schickt Age of Kings den mittlerweile zwei Jahre alten Vorgänger in den wohlverdienten Ruhestand. Zum einen ist das hervorragende Echtzeit-Kampfsystem wesentlich komplexer als das chaotische Gekloppe im Wuselhit Die Siedler 3, zum anderen steht der Handel dem Bestseller Anno 1602 in nichts nach. Plagiats wie Die Völker verblasen vor der ungeheuren Vielfalt der einzelnen Missionen, die sich nicht darin erschöpfen, jedes Mal den Gegner à la Siedler 3 zu plätten.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse



Ein stattlicher Goldvorrat ist eine Grundvoraussetzung für technischen Fortschritt. Zudem können Sie gute Einheiten nur mit dem kostbaren Edelmetall kaufen.

konnten. Das Vorbild zu diesem auf die Dauer ungemein reizvollen Spielprinzip war der Aufbau-Klassiker *Civilization*, zu dessen Programmiererteam Bruce Shelley, der Projektleiter der beiden *Age-of-Empires*-Titel, gehört.

Geschichte griffbereit

Shelley hat dafür gesorgt, daß der Nachfolger des Genreliebings seinem Erfolgsrezept treu geblieben ist. Das Wirtschaftssy-

stem beschränkt sich auf den Abbau und die Verarbeitung der vier wesentlichen Rohstoffe Holz, Stein, Gold und Lebensmittel und ist kinderleicht zu managen. Wollen Sie sich ins Schlachtgetümmel stürzen, dann stehen Ihnen hier Zig Einstellungsmöglichkeiten Ihrer Truppen sowie zahlreiche Taktiken zur Verfügung. Shelley und sein Team haben zudem besonderen Wert darauf gelegt, daß der historische Hintergrund weitgehend korrekt dargestellt wird. Sie



Die Belagerungen feindlicher Städte gehören zu den schönsten Szenen im Spiel. Sie stehen sogar unter Zeitdruck, wenn Sie Dutzende von Einheiten steuern müssen.

haben jederzeit Zugriff auf eine umfangreiche Datenbank, die nicht nur Fakten zu den 13 im Spiel vorkommenden Völkern präsentiert, sondern auch allgemeine Einführungen in Waffentechnik und Wirtschaftsweise des Mittelalters enthält. Insgesamt können Sie zwischen fünf Schwierigkeitsgraden und zwei Menüarten wählen: Als Laie entscheiden Sie sich für die Steuerung mit wenigen Icons und die Basisausstattung bei den Befehlen; als Profi können Sie sich

die volle Icons-Dröhnung geben und präzise festlegen, wie sich Ihre beweglichen Einheiten in einer Krisensituation verhalten sollen. Für einen anfängerfreundlichen Einstieg sorgt ein Tutorial, in dem Sie die Rolle des schottischen Nationalhelden William Wallace übernehmen und die Engländer aufmischen. Zwar ist der Schotenfeldzug nicht so umfangreich wie die Ägypter-Kampagne in *Age of Empires*, aber dennoch lernen Sie in anschaulicher Weise

UMGEBUNG



Landschaften sind in beiden Titeln hübsch gestaltet, allerdings wirken sich jetzt Höhenunterschiede aus.

EINHEITEN



Die Animationen der Figuren gehören wieder zur Güteklasse 1A, sind aber jetzt noch realistischer.

GEBAUDE



Noch weitaus prächtiger als im ersten Teil sind die Häuser, Mauern, Bergwerke und Festungen.





Die Grafik unterstützt zwar keine 3D-Karten, doch dank der völlig überarbeiteten Engine sind Auflösungen von 800x600 bis zu 1280x1024 möglich.

alles, was Sie zum erfolgreichen Management Ihres Volkes wissen müssen. Als nächstes beginnen Sie eine der vier Hauptkampagnen, die Sie in jeweils sechs Missionen durch einen bestimmten Abschnitt der älteren Geschichte führen (siehe Kasten „Kriegs-Quartett“). Die erste – und einfachste – Kampagne steht im Zeichen des französischen Freiheitskampfes, wobei Sie mit Johanna von Orléans kommt, bevor sie mit den Kampfhandlungen beginnen kann. Für die Einzelspielermissionen stehen Ihnen verschiedene Spielmodi zur Verfügung. So können Sie in einem Szenario mit Ihren Gegnern darum wetteifern,

wenn es als erstem gelingt, sämtliche gegnerischen Könige zu erobern.

Wirtschaftswunder

Während einige Missionen also sehr viel taktisches Kalkül erfordern, verlangen andere schweißtreibende Aufbauarbeit. In einem solchen Fall müssen Sie zunächst Ihre Wirtschaft in Schwung bringen und genügend Wohnraum schaffen, um an die Ausrüstung einer teuren Invasionsarmee überhaupt nur zu denken. Daher starten Sie in den meisten Missionen mit einem Dorfzentrum und drei Männchen, die Sie am besten gleich zum Errichten weiterer Gebäude und zum Abbau von Rohstoffen abkommandieren. Die Bevölkerungsbegrenzung auf 75 militärische und zivile Einheiten



Die Zerstörung feindlicher Produktionsgebäude ist eine zwar grausame, aber wirkungsvolle Taktik. Am empfindlichsten treffen Sie den Gegner bei den Goldminen.

DIE VÖLKER

13 Völker kämpfen um die Vorherrschaft in der mittelalterlichen Welt von Age of Empires 2. In unserer Übersicht sehen Sie, über welche besondere Einheit und welche Spezialität zehn dieser Völker verfügen.

Angelsachsen



Die Angelsachsen siedelten ab dem fünften Jahrhundert im heutigen England. Besondere Einheit: Langbogenschütze. Spezialität: Dorfzentren kosten 50% weniger.

Franken



Das Volk der Franken beherrschte unter Karl dem Großen ganz West- und Mitteleuropa. Besondere Einheit: Axtwerfer. Spezialität: Bauernhof-Upgrades sind gratis.

Byzantiner



Das ehemalige Öströmische Reich erlebte im Frühmittelalter seine Blüte. Besondere Einheit: Gepanzerter Reiter. Spezialität: Mönche heilen dreimal so schnell.

Chinesen



Ab dem siebten Jahrhundert stieg China zur weltweit führenden Kulturnation auf. Besondere Einheit: Chu Ko Nu. Spezialität: Schiffe haben 50% mehr Hit-Points.

Perser



Zu Beginn des Mittelalters lag das ehemals mächtige Reich der Perser bereits in den letzten Zügen. Besondere Einheit: Kriegselefant. Spezialität: 75 Einheiten Holz und Stein zu Beginn.

Teutonen



Unter den Saliern, Sachsen und Stawern erlebte das Heilige Römische Reich seine Blüte. Besondere Einheit: Janitschar. Spezialität: Mönche heilen aus doppelter Distanz.

Wikinger



Seit dem achten Jahrhundert überfielen Wikinger vom Meer aus Städte und Dörfer in Europa. Besondere Einheit: Langschiff, Berserker. Spezialität: Schiffkosten sind um 20% niedriger.

Sarazenen



Die Sarazenen eroberten ab dem siebten Jahrhundert weite Teile des Mittelmeerraumes. Besondere Einheit: Mamelucke. Spezialität: Galeere sind im Angriff 20% schneller.

Mongolen



Die nomadischen Mongolen waren ab dem 13. Jahrhundert als Kriegsvolk in West und Ost gefürchtet. Besondere Einheit: Mangudai. Spezialität: Leichte Kavallerie 30% mehr Hit-Points.

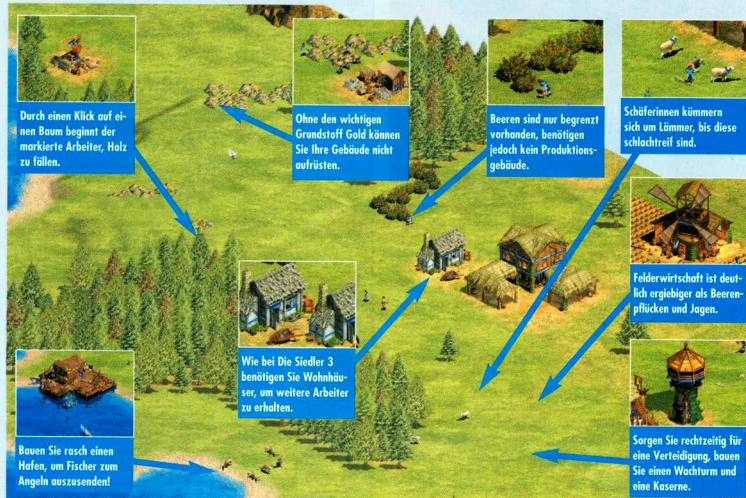
Goten



Die Goten waren ein wildes Nomadenvolk, das Reiche in Italien und Südwesteuropa gründete. Besondere Einheit: Huskarl. Spezialität: Kasernen bilden 20% schneller aus.

AUFBAUHILFE

Um Anfängern den Einstieg ins voraussichtlich beste Strategiespiel des Jahres leichter zu machen, haben wir Ihnen eine Musterkarte ausgearbeitet. Hier sehen Sie die wichtigsten Schritte zum Aufbau einer grundlegenden Verteidigung und Wirtschaft.



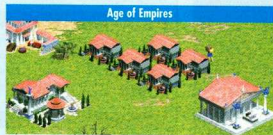
wurde für den zweiten Teil auf 200 erhöht, so daß Sie jetzt nicht mehr Holzfäller um die Ecke bringen müssen, um neue Freischärler ausrüsten zu können. Um wirtschaftlich erfolgreich zu sein, müssen Sie wie in *Die Siedler 3* Wohnhäuser errichten, um Ihre Bevölkerungszahl zu vergrößern; außerdem sind Holzfüller, Mühlen und Fischereihäfen das A und O einer florierenden Wirtschaft. Natürlich ist es nicht verkehrt, frühzeitig an die Errichtung von Verteidigungsanlagen zu denken, um einem möglichen Angriff gegnerischer Nachbarn nicht schutzlos ausgeliefert zu sein. Um rasch in den Genuß profitabler Wirtschaftskreisläufe zu gelangen, müssen Sie die vier Rohstoffe geschickt einsetzen. Zum einen müssen Sie Arbeiter und Militärpersonal ausbilden, zum anderen sind weiterverarbeitende Betriebe notwendig, um für dauerhafte Einnahmen an Gold, Stein, Holz und Lebensmitteln zu sorgen. Wollen sie etwa einen Ritter erschaffen, dann müssen Sie 60 Lebensmittel-

WER IST DIE SCHÖNSTE IM LAND?

Folgende vier Aufbaustrategie-Titel mit historischem Hintergrund sind nicht zuletzt wegen ihrer hübschen Grafik so erfolgreich. Wir haben noch einmal die Besonderheiten der jeweiligen Technik zusammengefaßt.



Die Handelssimulation aus dem Hause Sunflowers ist zwar komplett in 2D gestaltet, doch tut dies der Optik keinen Abbruch. Allerdings sind die Animationen der Figuren in *Age of Empires II* wesentlich überzeugender.



Dem ersten Teil der Microsoft-Serie sieht man noch an, daß seine Entwickler bei Sid Meier in die Schule gegangen sind. Doch für die eckigen Küstenlinien entschädigen bereits die tollen Animationen und hübschen Gebäude.



Obwohl der Blue-Byte-Hit als einziger hier genannter Titel mit einem 3D-Gelände prahlen kann, ist die Landschaftsgestaltung doch weniger abwechslungsreich. Auch die Animationen sind allzu comichaft in diesem niedlichen Verkaufshit.



Obwohl Bruce Shelley's neuester Titel technisch noch immer keinen Quantensprung gemacht hat, bietet er doch ein Maximum an grafischer 2D-Qualität. Sowohl die Landschaftselemente als auch die Einheiten sind erste Sahne.

Nichts für Mädchen

ohne Rüstung!



Es begann an einem Mittwochabend*1...
Ein neues Kriegervolk wurde gegründet, listig,
verschlagen und mit machtvollen magischen Kräften!
Und der Ruf des Volkes ließ die alten Völker erblassen,
denn es war das Volk der Göttin Q'nqura und der Penthesilea,
DAS VOLK DER AMAZONEN!

Die SIEDLER III-Erweiterung **DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN**
ist da! Siedeln Sie mit einem komplett neuen Volk
mit neuen Figuren, Fähigkeiten, Gebäuden und
Landschaften!

Mit den listenreichen, intelligenten
AMAZONEN wird **DIE SIEDLER III** noch viel-
seitiger und anspruchsvoller und erhält zu-
dem die bislang fehlende Frauen-Power!

Der neue Dieb sowie der neue Wirtschafts-Wettkampf-
modus stellen auch den erfahrenen Siedler-Spieler vor
neue, spannende Aufgaben!

DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN bietet als
echtes Erweiterungs-Paket weit mehr
als eine Mission-CD.



DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

Features: Einzelspieler-Modus:

- Neues Volk!
- 50 neue Figuren!
- 39 neue Gebäude!
- Neue Wunder!
- Jetzt mit Dieb!
- Erweiterte Steuerungsmöglichkeiten!
- Erweitertes Gameplay!
- Bessere Kontrolle!
- 2 neue Kampagnen!
- 10 neue Einzelspieler-Karten!
- AMAZONEN-Clans im Internet!
- Neuer Soundtrack!
- Neue Zeichentrick-Sequenzen!

Mehrspieler-Modus, Online & Internet:

- 10 neue Mehrspieler-Karten!
- Erweiterter Level Editor!
- AMAZONEN-Weltranglisten-Spiele!
- Neuer Modus: Wirtschafts-Wettkampf!

*1 Für DIE SIEDLER III
*2 Für DIE SIEDLER III MISSION CD

*1 400 Jahre bevor das Universum in neuem
Glanz erstrahlte. Siehe „DIE SIEDLER III“.

Vollversion von DIE SIEDLER III wird benötigt!



Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Telefon: 02 08.4 50 88-0 • www.bluebyte.de

www.siedler3.de

DIE SIEDLER III + AMAZONEN = DIE SIEDLER III ½

SPIEL DES MONATS



In diesen Hafen laufen sowohl Fischerboote als auch mächtige Kriegsschiffe ein. Der Möwenschwarm über dem Dach wird übrigens niemals müde.

und 70 Goldeneinheiten investieren. Das Wichtigste ist das rechtzeitige Upgrade Ihrer Gebäude, was zwar stets eine Menge Rohstoffe kostet, sich auf Dauer jedoch bezahlt macht. Denn umso mehr Techniken Sie erforschen, desto besser können Sie Ihre Einheiten ausrüsten und desto eher ist es Ihnen möglich, eine neue Technologie-Stufe zu erreichen.

Städtepartnerschaft

Wie der Vorgänger gliedert sich das Spiel in vier verschiedene Epochen, die vom sogenannten Dunklen Zeitalter nach dem Zerfall



Jede Stadt hat ihren Schwachpunkt. Dort sollten Sie mit allen verfügbaren Kräften angreifen und den Durchbruch wagen.

des Römischen Reiches bis in die spätmittelalterlichen Jahrhunderte reichen. Zu Beginn können Sie bereits diplomatische Beziehungen zu Ihren Nachbarn aufnehmen, es sei denn, diese sperren sich trotz gegenseitiger gütlicher Verhandlungen gegen gutnachbarschaftliche Grillabende auf der Gartenterrasse. Haben Sie einen Marktplatz

errichtet, dann ist es Ihnen möglich, reichlich vorhandene Rohstoffe gegen seltene Güter einzutauschen. Wie in Caesar 3 kann der Warenaustausch gleichfalls auf dem Seeweg erfolgen, wozu Zweck natürlich ein Hafen nötig ist. Je nachdem, welches Volk Sie gerade seinem Ruhm oder Ruin

zutreiben, können Sie besondere Gebäude bauen oder exklusive Militäreinheiten ausrüsten. Insgesamt dürfen Sie in den Einzelspielen zwischen den 13 verschiedenen Völkern wählen, wobei die Ensemble Studios für ein ausgewogenes Stärkeverhältnis gesorgt haben. Allerdings unterscheiden

TECHNOLOGIE-UPDATES

Updates sind die halbe Miete. Je schneller Sie technisch in ein neues Zeitalter vorrücken, desto effizienter arbeiten und kämpfen Ihre Einheiten. Wir zeigen Ihnen am Beispiel von drei verschiedenen Einheiten, wie sich eine bestimmte Gebäude- oder Berufsklasse über die fünf Zeitalter hinweg verändert.

Dunkles Zeitalter



Der Milizsoldat ist schlecht ausgestattet; Rüstkosten-Updates sind hier unbedingt vorzuziehen.

Zeitalter des Lehnswesens



Der Schwertkämpfer kann bereits leicht mit zwei völlig gesunden Milizsoldaten fertig werden.

Zeitalter der Burgen



Mit genügend Gold können Sie sich einen kleinen Trupp Langschwertkämpfer zulegen.

Zeitalter der Könige



Der Zweihandschwertkämpfer ist ein zwar teuer, doch äußerst taffer Bursche im Kampf.



Das Fischerboot ergänzt brachliegende Nahrungsmittelvorräte. Die Gewässer sind irgendwann leergefischt.



Die Galeere ist hervorragend geeignet, um auf abenteuerliche Entdeckungsfahrt zu gehen.



Erst die stabile Kriegsgaleere ist für eine schwere Seeschlacht einigermaßen gut ausgerüstet.



Haben Sie einige Galeonen in Ihrer Flotte, steht einer erfolgreichen Invasion nichts mehr im Wege.



Neu:



Bei Xtra wird deine wichtigste Telefonnummer* jetzt deine günstigste – schon ab **7 Pf**/10Sek. mobil telefonieren.

Xtra, die Telefonkarte fürs Handy, ohne monatlichen Grundpreis, ohne Mindestvertragslaufzeit. Infos unter: www.t-d1.de



* Von dir festgelegte Telefonnummer im dt. Festnetz oder T-D1 Netz, außer Sonderrufnummern.

Zukunft wird aus Ideen gemacht

T · · D1 ·

SPIEL DES MONATS

sich beispielsweise die Wikinger optisch deutlich von den Persern; während die Erstgenannten einen eher praktischen Baustil pflegen, bevorzugt das vorderasiatische Volk runde und ornamentreiche Formen. Auch die Art des Weltwunders unterscheidet sich bei den verschiedenen Nationen. So können nur die Sarazenen Pyramiden errichten und damit ihre eigene Kultur ein gutes Stück gen Neuzeit katapultieren. Mit solch einem monumentalen und vor allem teuren Gebäude gewinnen Ihre Untertanen deutlich an Erfahrung, Stärke und Widerstandsfähigkeit, was sich wiederum positiv im Kampf gegen die möglicherweise technisch rückständigen Gegner auswirkt.

Angriff ist die beste Verteidigung

Die militärische Auseinandersetzung ist im Gegensatz zum Superhit *Anno 1602* nämlich von herausragender Bedeutung. Zwar müssen Sie mitunter diplomatisch vorgehen und um Verbündete buhlen, doch geht es letztlich immer darum, mit starkem Kriegsgesetz und möglichst vielen Truppen die Oberhand zu gewinnen. Dies erreichen Sie am besten dadurch, daß Sie Burgen, Wälle und Wachtürme bauen, um Ihre eigene Siedlung zu verteidigen. Für den Angriff benötigen Sie mächtiges Belagerungsgesetz und natürlich mehrere Divisionen gepanzerter Schwerkämpfer und Pikenträger. Während Sie in *Age of*

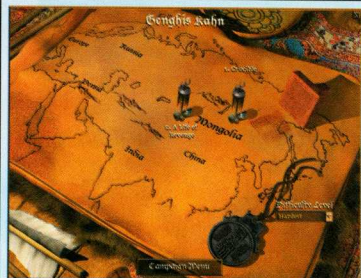
STATEMENT

An einigen Spielen bleibt man auch einfach deshalb so lange hängen, weil in der Grafik so viel Liebe zum Detail steckt – siehe *Anno 1602*, *Die Siedler 3*, *Rollercoaster Tycoon*, *Age of Empires*. Dieser Liste hinzufügen kann man nun *Age of Empires 2*; so genial animierte Einheiten und prächtig geredende Gebäude haben Sie noch nie gesehen. Nur die Landschaft wirkt leider etwas (f)lebs. Wie beim Vorgänger erwartet Sie eine unwiderstehliche Mischung aus aufregenden Land- und Seegefechten, eingebunden in Missionen, in denen ständig etwas passiert und bei denen man nicht einfach nur Einheiten sammelt, um irgendwann loszuschlagen. Durch die 13 Völker ist *Age of Empires 2* auch spielerisch recht abwechslungsreich. Und gerade wenn Sie wie ich viel Zeit mit dem Planen, Ausbauen und Umjeden-Preis-verteidigen von Siedlungen verbringen, werden Sie dieses Spiel lieben. Für soviel Qualität gibt's natürlich den verdienten Ritterschlag in Form eines PC-Awards.



Empires noch vergleichsweise wenige Möglichkeiten hatten, Ihre Truppen zu steuern, steht Ihnen dazu jetzt ein reichhaltiges Angebot zur Verfügung. Zum einen können Sie sechs verschiedene Formationen festlegen (siehe Kästen „Krieg mit Format“), zum anderen dürfen Sie Ihren Ritterchen ins Gewissen reden und zum Bei-

KRIEGSQUARTETT



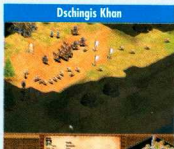
Zwar gibt es zahlreiche Einzel- und mittels Editor unendlich viele selbstgestaltete Szenarien, doch das Kernstück des Spiels besteht aus den vier Kampagnen. Diese sind ähnlich umfangreich gestaltet wie die Kampagnen des ersten Teils, wobei es diesmal allerdings ein separates Tutorial gibt, das Sie in die Rolle des schottischen Nationalhelden William Wallace versetzt. Im folgenden wollen wir Ihnen die vier Kampagnen vorstellen.



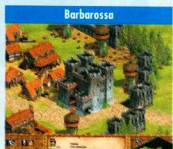
Johanna von Orléans
Die Heilige Jungfrau, die im Jahre 1431 auf dem Scheiterhaufen hingerichtet wurde, gilt als die herausragende Nationalheldin Frankreichs. In der ersten – und einfachsten – Kampagne dürfen Sie das Heilige Hanneken zunächst nach Orléans geleiten. In späteren Missionen nehmen Sie teil an historischen Schlachten wie der Befreiung von Reims oder eskortieren einen Lebensmittellieferanten. Diese Kampagne ist wohl die einsteigerfreundlichste.



Saladin
Der berühmte arabische Held kämpfte im 12. Jahrhundert gegen die christlichen Eindringlinge aus dem Abendland. Während der gesamten Kampagne haben Sie es häufig mit äußerst kampfkraftigen fränkischen oder britischen Gegnern zu tun. In der ersten Mission etwa müssen Sie die große Moschee von Kairo erreichen und dann eine Ihrer von Feinden besetzten Städte befreien.



Dschingis Khan
Zu Beginn des 13. Jahrhunderts terrorisieren mongolische Horden aus dem Inneren Asiens die Kulturvölker in Ost und West. In sechs abwechslungsreichen Missionen müssen Sie zunächst Verbündete unter den anderen Steppenvölkern finden, um später gegen Chinesen und Christen in den Krieg ziehen zu können. Auf diesem Bild leisten Sie Tribut in Form einer 20 köpfigen Schafherde.



Barbarossa
Bevor der rotbärtige Staufer-Kaiser Friedrich I. einen Kreuzzug nach Palästina unternahm, mußte er sich im heimatischen Deutschland mit dem dortigen Hochadel herumschlagen. Bereits in der ersten Mission dieser anspruchsvollen Kampagne haben Sie es mit vier hartnäckigen Gegnern zu tun, die versuchen, Ihre Aufbauarbeit zu sabotieren. Diese Kampagne sollten Sie als letzte wählen.



Hier wird gerade ein dichter Wald gerodet, um Nutzholz für weitere Gebäude zu erhalten. Ein Holzlager beschleunigt den Abbau um bis zu 50%.

CATAN

—DIE ERSTE INSEL—

„Die
Siedler
von Catan“
ab dem
21. Oktober
auf
CD-ROM!



„Noch nie waren digitale
Gegenspieler lebendiger!“
PC Joker 6/99



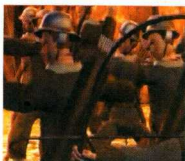
<http://www.catan.ravensburger.de>

Gute Idee.

Ravensburger

SPIEL DES MONATS

spiel anordnen, daß sie defensiv, neutral oder aggressiv vorgehen. Im Nahkampf schwache Einheiten wie Mönche und Katapulte werden am besten durch einige Reiter geschützt, was Sie mit wenigen Mausclicks bewerkstelligen können. Natürlich gibt es wieder das bewährte Punktesystem des Vorgängers, das es einem schwerbewaffneten Reiter des Zeitalters der Könige ermöglicht, mit wenigen Schwertschlägen einem Milizionär des Frühmittelalters das Lebenslicht auszublasen. Neu hingegen sind einige Zaubersprüche der Mönche, weitere Upgrades sowie das Alarmsignal. Dies kann dadurch ausgelöst werden, daß Sie die Glocke im Dorfzentrum schlagen, sobald feindliche Truppen Ihre Siedlung angreifen; flugs eilen dann alle Zivilisten in das nächstgelegene Militärbauwerk und sind so vor dem Zugriff feindlicher Fieslinge sicher. Eine weitere hilfreiche Neuerung besteht darin, daß Sie die Umrisse von Einheiten sehen können, wenn sich diese hinter einem Haus oder einem Baum befinden. Überhaupt kann das gesamte Gelände jetzt wie bei C&C3 taktisch genutzt werden, da Anhöhen von der KI einkalkuliert werden, so daß auf einem Hügel postierte Bogenschützen einen deutlichen Geländevorteil gegenüber Ihren Widerparts im Tal haben. An den Effekten wie Feuer, Rauch und Staub-



Wie im ersten Teil gibt es wieder ein hübsches Render-Intro zu bestaunen.



Ein detailliertes Schaubild liegt der Verkaufsversion bei und erklärt sämtliche Produktionsketten auf anschauliche Weise.



Bei großen Schlachten, an denen viele Kampfeinheiten teilnehmen, könnten schwächere Rechner leicht in die Knie gehen.

wolken wurde seit dem 1997er Vorgänger nicht viel geändert, doch erscheint die Landschaft jetzt weitaus hübscher.

Märchenland

Ensemble hat nämlich für weiche Konturen gesorgt und sich besondere Mühe beim Design der bewegten Einheiten und der über 70 verschiedenen Gebäude gegeben. Obwohl die Landschaft mit ihren lindgrünen Wiesen und fahlen Wäldern ein wenig bläßlich wirkt, machen die vielen farbenprächtigen Häuser, Burgen und Klöster dieses Mängelchen leicht wieder wett. Zudem dürfen Sie wieder Dutzenden von Männchen und Weibchen dabei zuschauen, wie sie in äußerst realistischer Weise Bäume fällen, Beeren pflücken und sich mit dem lieben Vieh abplagen. Die KI leistet Erstaunliches, denn anders als in *Knights & Merchants* lassen sich die Zivilisten nicht einfach von gegnerischen Soldaten abschlagen, sondern wehren sich mit Forken und Sensen. Die Sprachausgabe ist zumindest in der Originalversion ebenfalls wieder vorbildlich geraten, denn die Entwickler haben sich darum bemüht, jedes Volk in den Zungen ihrer jeweiligen National-



Wie im Vorgänger, so ist man auch hier zu Zweidritteln der Zeit mit militärischen Aktionen beschäftigt. Wegen des ausgeklügelten Kampfsystems ist diese Gewichtung ideal.

IN EIGENREGIE

Wie bereits beim Vorgänger, haben die Entwickler wieder für einen exzellenten Editor gesorgt. Selbst Kleinkinder können hier mühelos eine wunderschöne mittelalterliche Kulisse für aufregende Echtzeit-Schlachten erstellen. Natürlich können Sie mit diesem Wunderwerkzeug auch Mehrspielerkarten entwickeln. Ihre schönsten eigenen Szenarien können Sie unter der Internet-Adresse <http://www.microsoft.com/games/age2/community.htm> anderen Fans zur Verfügung stellen.



Pyramiden in der Voreifel? Mit diesem Editor ist alles möglich.

@321

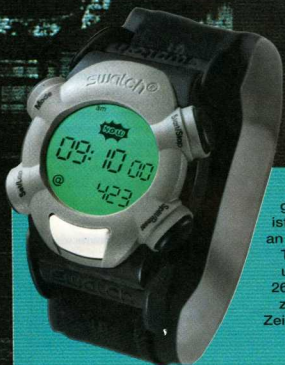
Swatch Internet Time

DANCE TO A NEW BEAT



New York @321 01.42

Bucharest @321 08.42



Willkommen zur Internet Zeit, der neuen globalen Zeitrechnung von Swatch. Sie ist auf der ganzen Welt für alle Menschen an allen Orten gleich. Die 24 Stunden eines Tages werden in 1000 Einheiten (Beats) unterteilt. Ein Beat dauert 1 Minute und 26,4 Sekunden. Mit Swatch .beat, der Uhr zur Internet Zeit, gibt es ab sofort keine Zeitzonen und keine geografischen Grenzen mehr. Keinen Tag und keine Nacht.

www.swatch.com

swatch®
.beat

Time is what you make of it.

IM VERGLEICH

Kriterien	Age of Empires 2	Anno 1602	Die Siedler 3
Auflösung:			
640x480	Ja	Ja	Ja
800x600	Ja	Ja	Ja
1.024x768	Ja	Ja	Ja
1.280x1024	Ja	Nein	Nein
3D-Support	Nein	Nein	Nein
3D-Gelände	Ja	Nein	Ja
3D-Einheiten	Nein	Nein	Nein
Zoom-Stufen	Nein	3	Nein
Missionen	24	20	24
Schwierigkeitsstufen	5	Nein	Nein
Editor	Ja	Ja (seit Add-On)	Ja (seit Add-On)
Multiplayer	Max. 8 Spieler	Max. 4 Spieler	Max. 16 Spieler
Völker	13	1 (plus Piraten)	4 (incl. Amazonen)
Rohstoffe	4	9	11
Handel	Ja	Ja	Nein
Diplomatie	Ja	Ja	Nein
Gebäudetypen	Ca. 50	Ca. 75	Ca. 40
Gebäude-Upgrades	Ja	Ja	Nein
Militäreinheiten	Ca. 50	6	12 (inkl. Gong)
Formationen	Ja	Ja	Nein
Fog of War	Ja	Nein	Ja

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium II/333	Pentium III/500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software			
	■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht		



Wie bei den meisten Strategiespielen ist es auch hier von Vorteil, wenn Ihr Rechner die höchstmögliche Auflösung zulässt. Bei 1280x1024 Bildpunkten haben Sie eine großartige Übersicht über das Geschehen, vor allem während der Kämpfe. Andererseits können Sie Details besser erkennen, wenn Sie eine Auflösung von 800x600 wählen.

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024x768

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium II/333	Pentium III/500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software			
	■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht		



PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.280x1.024

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium II/333	Pentium III/500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software			
	■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht		



TREIBER & BUGS

In der Testversion fielen eine Reihe von Programmierfehlern auf, die den Spielverlauf zum Teil empfindlich störten. So gelang es nicht, in der zweiten Mission die Jungfrau von Orléans aus dem Fichtenwald herauszulocken, in dem sie sich verlaufen hatte. Auch kleinere KI-Fehler machten sich unangenehm bemerkbar, beispielsweise Bauern, die einfach die Arbeit verweigerten. Für unsere zweite Testversion hatten die Entwickler annähernd 3000 Bugs ausgemerzt, und tatsächlich konnten wir trotz intensiver Suche keinen nennenswerten Bugs mehr ausfindig machen. Sogar einige Einheiten und Gebäude wurden komplett vom Entwicklerteam bei Ensemble überarbeitet, so daß Sie sich auf eine weitgehend fehlerfreie Verkaufsversion freuen dürfen, die dem hohen Standard der Microsoft-Serie gerecht wird. Über eventuelle Updates und Patches werden wir Sie natürlich auf dem Laufenden halten.

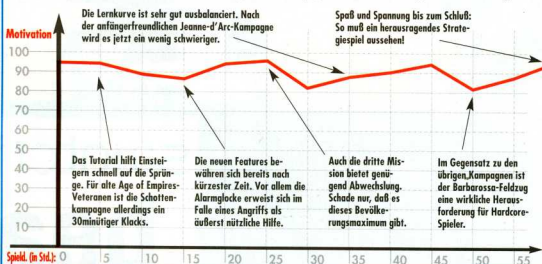
PRO & CONTRA

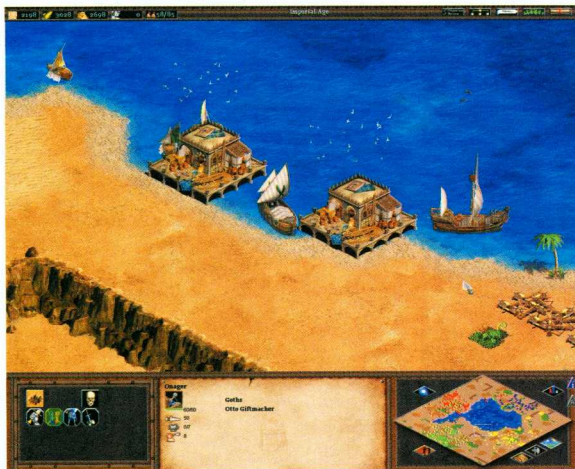
Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- Wunderschöne 2D-Grafik mit ungeheurem Detailreichtum
- Vier Kampagnen mit jeweils sechs abwechslungsreichen Missionen
- Großartiges, einsteigerfreundliches Tutorial mit Schottenkampagne
- Tolle Atmosphäre dank des hervorragenden Soundtracks
- Enorm ausgewogene Echtzeit-Schlachten mit zig Einheiten
- Hervorragende Animationen und beeindruckende Gegner-KI
- 13 verschiedene Völker mit spezifischen Einheiten und Häuschen
- Keine umfangreichen Zwischensequenzen wie in C&C3
- Beschränkung der Bevölkerungszahl auf maximal 200 Bewohner

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wie sein Vorgänger ist Age of Empires II nichts für einen Quickie am Nachmittag, sondern verschlingt eine Menge Freizeit. Allein schon für die vier äußerst umfangreichen Kampagnen werden Sie einige Wochen benötigen.





Die Kämpfe zu Wasser sind genauso aufregend wie die gigantischen Landschlachten, an mitunter Hunderte Einheiten teilnehmen.

sprache sprechen zu lassen. Zudem sind sowohl die Nebengeräusche als auch der Soundtrack von höchster Qualität und tragen deutlich zur dichten Atmosphäre des Spiels bei.

Der König ist tot, es lebe der König!

Nicht weniger stimmungsvoll ist der Mehrspielermodus geraten, den Shelleys Recken mit genauso viel Liebe behandelt haben wie

die Einzelspiele und Kampagnen. Bis zu acht Spieler dürfen sich im Netzwerk und Internet darum balgen, wer letztlich die Königskrone tragen darf. Sollte Ihnen das immer noch nicht genug Stoff für kühle Herbstabende sein, dann steht Ihnen wieder der zu Recht hochgelobte Editor aus Age of Empires zur Verfügung. Dieser wurde komplett überarbeitet und ermöglicht das Gestalten unzähliger weiterer Szenarien (siehe Kästen „In Eigenregie“). Eigene Zwei-

schensequenzen können Sie mit diesem Wunderwerkzeug natürlich nicht herstellen, obwohl dies dem Spiel gewiss nicht geschadet hätte. Denn die kurzen Bilderfolgen stehen qualitativ weit hinter den filmreifen Szenen aus C&C3 zurück. Hingegen sind die Missionsanweisungen detailliert ausgearbeitet und bieten Einsteigern zusätzliche Hinweise für eine erfolgreiche Beendigung der jeweiligen Mission. Zudem dürfen Sie zumindest am Anfang ein fabelhaftes Intro genießen, das Sie auf ein wahrhaft königliches Spielerlebnis vorbereitet.

Peter Kusenberg ■



Die Burgen sind nicht leicht zu erstürmen. Hierzu benötigen Sie eine Reihe schwerer Belagerungsgeräte wie Sturmrammen, Katapulte oder Kriegselefanten.

STATEMENT



Eigentlich müßte ich die Ensemble Studios verfluchen, denn seitdem die Testversion von Age of Empires II in meinem DVD-Laufwerk rotiert, habe ich mich von meinem Privatleben verabschiedet. Genau wie beim Vorgänger sorgt das ungemein fesselnde Spielprinzip dafür, daß für mich der Bau von Belagerungsmaschinen und die Aufstellung eines Ritterheeres derzeit unbedingten Vorrang hat vor Nebensächlichkeiten wie Essen und Schlafen. Natürlich ist Microsofts neuester Titel allein schon wegen des Verzichts auf eine 3D-Grafik nicht so innovativ wie Homeworld. Doch dafür kommen Sie in den Genuß idyllischer 2D-Landschaften, herrlicher Animationen und einer fantastischen KI. Den festesten Superlativ verdienen allerdings die unvergleichlichen Kampagnen: Kein anderer Strategietitel bietet auch nur ansatzweise ein derartig abwechslungsreiches Missionsdesign, und die Mittelalterszenarien sind die aufregendsten seit der Befreiung von Orleans im Jahre 1429. Spielerinnen und Spieler, die keine Angst vor zeitweiliger sozialer Ausgrenzung haben, sollten sich unbedingt ins mittelalterliche Kriegsgelärm stürzen.



Die wunderhübschen Häuschen der Feinde sollten Sie zerstören, um die gegnerische Wirtschaft zu schwächen.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	3
AGP	Internet	2
Cyrix 6x86	Force Feedback	1
AMD K6-2	Audio	1

BENÖTIGT

Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 200 MB

EMPFOHLEN

Pentium II/266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 380 MB

VERGLEICHBAR MIT

Age of Empires, Die Siedler 3

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	90%
Sound	88%
Steuerung	86%
Multiplayer	93%
Spiele Spaß	92%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Ensemble
Preis	ca. DM 100,-

„Cooler Horrorschocker mit Edel-Grafix.“

GameStar

„Nocturne könnte zum neuen Mekka für Liebhaber des Horrorgenres werden.“

PC Action

„Fesselnde Atmosphäre in bester Film-noir-Tradition“

PC Joker



1933. In der düsteren Welt um Sie herum treiben teuflische Wesen ein tödliches Spiel: Werwölfe, Vampire und Zombies ziehen im Schutz der Dunkelheit umher auf der Suche nach unschuldigen Opfern. Nur gut, dass es das „Spookhouse“ gibt, eine geheime Organisation, die unermüdlich den bösen Mächten nachspürt, um sie zu vernichten. Sie sind einer dieser todesmutigen Kämpfer, die sich dem wahr gewordenen Alptraum stellen, um die letzten Überlebenden zu retten. Finden Sie die Untoten, bevor sie Sie finden...

NOCTURNE

Erweckt Ihre schlimmsten
Alpträume zum Leben.

AB NOVEMBER 1999.



Überall sind abscheuliche Monster. Sobald der letzte Sonnenstrahl
erloschen ist, kommen sie heraus. Sie sind wie Maden. Wo ein Monster ist,
da sind Hunderte. Unter uns, in dunklen Ecken,
im Schatten. Sie warten nur darauf, dass sie die Dunkelheit befreit.
Sie sind untot. Eiszeit, Dürre und Hungersnot können sie
nicht bezwingen. Und auch das Spookhouse wird sie nicht auslöschen.





Bereits zu Beginn sollte die Karte aufgedeckt und die gegnerischen Bauhöfe mit Wegpunkten markiert werden. So können auch getarnte Basen zerstört werden.



Vor allem auf großen Karten lohnt es sich, einen Platz zwischen Tiberiumfeld und -abfall zu suchen, um erst dort die Basis aufzubauen. So kommt mehr Geld ins Haus.

Command & Conquer 3: Tiberian Sun im Mehrspielermodus

Geteiltes Leid

Die Mutter aller Echtzeitstrategiespiele war Grund für den Offenbarungseid so mancher Firmennetzwerke. Die wochenlangen C&C-Turniere in den Ämtern und Büros legten nicht nur die Arbeit manch unbeteiligter Kollegen lahm, auch die Anzahl der freiwillig geleisteten Überstunden stieg in ungeahnte Höhen. Das war 1996. Nach drei langen Jahren wollte Westwood diesen Erfolg wiederholen – und hat die Zeichen der Zeit verschlafen.

Nach dem umfangreichen Test des Einzelspielermodus von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* in der PC Games 11/99 nahm sich die Redaktion einen Monat lang Zeit, den Mehrspielermodus des Echtzeitstrategiespiels zu testen. Dieser ist nicht nur für LAN- und Internetjunks zu gebrauchen, auch ein Einzelspieler kann sich auf den Mehrspielerkarten austoben. 25 vorberechnete Karten stehen zur Verfügung, ein Zufallsgenerator sorgt bei zusätzlichem Bedarf für unbegrenzten Nachschub. Die Liste der unterschiedlichen Mehrspielermodi ist verblüffend kurz. Während das über ein Jahr alte *StarCraft* mit Eroberung der Fahne (wer die Flagge des Gegners in die eigene Basis

MIT KANE INS NETZ

Wie verwende ich den Mehrspielermodus?

Es gibt genau zwei Möglichkeiten: entweder im lokalen Netzwerk oder im Internet. Für ersteres muß in der Netzwerk-Konfiguration das Protokoll IPX/SPX installiert sein, für letzteres das Protokoll TCP/IP. Soll lokal gespielt werden, sind damit alle Vorbereitungen getroffen: Im Spiel wird „Mehrspieler im Netzwerk“ ausgewählt, und schon kann das Gefecht organisiert werden (siehe Schritt 3). Um im Internet zu spielen, geht kein Weg am Westwood-Chat vorbei.

Wie funktioniert der Westwood Chat?

Nach der Auswahl des Internet-Mehrspielermodus aus dem Spielmenü verbindet sich das Programm mit dem nächstgelegenen Westwood-Server und betritt selbständig einen Raum (Schritt 1). Welcher Raum dies ist (beispielsweise „GDI-Barracks“), ist völlig egal, da die Räume alle identisch ausgestaltet sind. Mit einem Klick auf einen Eintrag im Spielfenster bietet man sich als Mitspieler an, mittels des Buttons „Neues Spiel“ kann man ein eigenes Spiel eröffnen und gegebenenfalls mit einem Passwort schützen.

Welches Spiel ist das richtige?

Durch das Klicken auf den Button „Spiel finden“ öffnet sich eine Suchmaske, mit der die meist sehr lange Liste wählbarer Spiele gefiltert werden kann (Schritt 2). So läßt sich nicht nur ändern die Anzahl und Stärke der Mitspieler auswählen. Desweiteren läßt sich wählen, ob man um Meisterschaftspunkte spielen möchte. Ein Klick auf ein Spiel läßt nun im Detail-Fenster weitere

Fortsetzung auf Seite 104



- 1 Nachrichtenfenster 2 Texteingabe 3 Aktueller Raum 4 Eröffnete Spiele
- 5 Anwesende Spieler 6 Maximale Anzahl der Mitspieler 7 Passwort für das neue Spiel
- 8 Meisterschaftspunkte an/aus 9 BattleClan-Meisterschaftspunkte an/aus
- 10 Spiel finden (Schritt 2) 11 Rangliste anzeigen 12 BattleClan-Website besuchen
- 13 Spieler finden 14 Optionen des Westwood-Chats 15 Gewählten Spieler ausblenden
- 16 Gewählten Spieler ausschließen 17 Gewählten Spieler verbannen
- 18 Gewähltem Spiel beitreten (Schritt 3) 19 Neues Spiel starten (Schritt 3)



- 1 Gewünschte Anzahl der Spieler 2 Gewünschte Verbindungsqualität 3 Gewünschter Meisterschaftsmodus
- 4 Gewünschte Gegnerqualität 5 Allianzen an/aus/egal 6 Zufallskarten an/aus/egal
- 7 Gewünschte Technikstufe 8 Details des gewählten Spiels
- 9 Alle/gefilterte eröffneten Spiele anzeigen 10 Liste aktualisieren
- 11 Eröffnete Spiele 12 Gewähltem Spiel beitreten (Schritt 3)



Nur eigene Tarneinrichtungen zeigen ihren Wirkungskreis an. Durch die Beobachtung feindlicher Einheiten kann das Zentrum des Kreises errechnet werden.

bringt, gewinnt), Gier (wer eine festgelegte Menge von Rohstoffen eingesammelt hat, gewinnt) und Schlachtfest (es gewinnt, wer innerhalb eines festgelegten Zeitraums die meisten Gegner bekämpft hat) – jeweils mit und ohne Allianzen – zahlreiche Varianten bieten konnte, verfügte *Tiberian Sun* nur über einen einzigen Modus. Hier geht es schlicht und einfach darum, den oder die Gegner von der Karte zu schießen. Gewonnen hat derjenige, der übrigbleibt.

beispielsweise in *Command & Conquer* die NOD und die GDI – findet sich nach vielen Stunden die optimale Einheitenmischung, mit der die eine Seite die andere problemlos besiegen kann. *StarCraft* umging dieses Problem mit einer dritten Kriegspartei: wegen der beschränkten Ressourcen mußte man eine halbwegs universelle Verteidigung aufbauen und jede gegnerische Partei mit unterschiedlichen Truppen angreifen. So war man stets verwundbar und

Nicht ganz aus-gewogen

Das große Manko der meisten Mehrspielermodi in Echtzeit-Strategiespielen ist die Unausgewogenheit der Technologien, die den einzelnen Kriegsparteien zur Verfügung stehen. Existieren lediglich zwei Kriegsparteien – wie



Derartige Explosionen wurden von Westwood zwar versprochen und in sogenannten Screenshots gezeigt, den Weg ins wirkliche Spiel fanden sie jedoch nicht.

IM VERGLEICH

Age of Empires

StarCraft

C&C Tiberian Sun

C&C Alarmstufe Rot

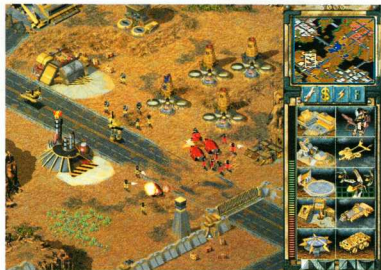
Dune 2000

Command & Conquer 3 findet sich neben den anderen Größen des Genres in der Bestenliste wieder. Dies liegt weniger an der technischen Umsetzung als an der grandiosen Atmosphäre des Spiels. Age of Empires bietet die größere Spieliefe und StarCraft mehr Abwechslung. Dennoch wird C&C 3 zu Recht seine Fans finden. Lediglich die Existenzberechtigung von Klassikern wie Alarmstufe Rot und Dune 2000 ist fraglich, schließlich enthält C&C 3 alle deren Features sowie einige neue Ideen.

niemals überlegen – spannungsgeladene Entscheidungskämpfe waren die Folge. An Westwood ging diese Erkenntnis spurlos vorbei. Auch im dritten Teil von Command & Conquer existieren nur zwei Parteien, und es funktionieren noch viele der alten Strategien. Die beteiligten Einheiten wurden zwar grafisch überholt, abgesehen von den Maulwurfpanzern hat Westwood aber auf spielerisch entscheidende Neuerungen verzichtet.

Im Rausch der Geschwindigkeit

Auch aus technischer Sicht kann das Programm keine Wunderwerke vollbringen. Die Geschwindigkeit sinkt proportional zu der Anzahl der Teilnehmer, vier Spieler sind selbst auf modernen LAN-Systemen das Maxi-



Wichtiger als Mauern und Zäune ist eine starke Verteidigung innerhalb der Basis.

mum. Theoretisch unterstützt Command & Conquer 3: Tiberian Sun zwar bis zu acht Spieler im lokalen Netzwerk, um dieses Feature in voller Spielgeschwindigkeit nutzen zu können, wird man dennoch auf die nächste Prozessorgeneration warten müssen. Der Flaschenhals ist der langsamste aller beteiligten Computer. Egal wie schnell der Host-Rechner und die übrigen Clients sind, ein einziger Pentium 200 kann sämtlichen Mitspielern den Spaß verderben. Ein weiterer Bremsklotz sind naturgemäß die computergesteuerten Konfliktparteien. Da der Host deren Steuerung übernehmen muß, ist er zusätzlich zum Transferieren der Daten auch mit der Verwaltung einer oder mehrerer KI-Gegner beschäftigt.

ingspartner auf den Mehrspielkarten. Die Künstliche Intelligenz, die auf diesen Karten ohne vorgefertigte Basis und ohne jegliche Skriptunterstützung auskommen muß, ist im Kampf gegen zwei oder mehr menschliche Spieler nämlich hoffnungslos unterlegen. Die Verteidigungsanlagen des PCs sind löchrig, die Angriffsstruppen meist zu unausgewogen und zu klein, als daß er eine Chance auf

MIT KANE INS NETZ

Fortsetzung von Seite 103

Informationen zum gewählten Spiel erscheinen; mit „Teilnehmen“ bietet man sich als Spieler an.

Was sind Meisterschaftspunkte?

C&C berechnet aus der Anzahl der Gefechte, der verlorenen Einheiten, der Stärke des Gegners und anderen Faktoren eine Punktzahl für jeden Mitspieler. Daraus wird die Position des Spielers in der weltweiten Rangliste ermittelt. Isterschaftsspielen und in Battle-Clan-Meisterschaften können diese Punkte gewonnen werden. Zum Ausprobieren neuer Strategien sollte man also auf derartige Spiele verzichten.

Wie geht's weiter?

Hat man ein Spiel ausgewählt, verbindet sich das Programm mit dem Rechner des Hosts. Nun hat man Gelegenheit, mit dem Gastgeber über die Spieloptionen zu diskutieren, die Technologie und die Farbe zu wählen. Wenn man selbst das Spiel eröffnet hat, kann man die Optionen natürlich selber wählen. Außerdem hat man das Recht, mißliebige Spieler aus dem Spiel zu schließen.



1. Einheiten Technologie 2. Farbe der Einheiten 3. Anwesende Spieler 4. Nachrichtfenster 5. Texteingabe 6. Wahl einer Originalkarte 7. Erstellung einer Zufallskarte 8. Anzahl KI-Spieler 9. Spielstärke der KI-Spieler 10. Anzahl der Einheiten zu Beginn 11. Maximale Technostufe 12. Geldeinheiten zu Beginn 13. Allianzen erlaubt/verboten 14. Summier zerstörbar/zerstörbar 15. Basis erlaubt/verboten 16. Bauhof ersetzbar/nicht ersetzbar 17. Nebel des Krieges an/aus 18. Brücken zerstörbar/unzerstörbar 19. Bonuskisten erlaubt/verboten 20. gewählte Karte 21. Rangliste anzeigen 22. Spieler finden 23. Optionen des Westwood-Chats 24. Gewählten Spieler ausschließen 25. Gewählten Spieler verbannen 26. Spiel starten/Teilnahme zusagen

Intelligenzleistung

Als Gegner ist der Computer ohnehin nur im sogenannten „Gefecht“ interessant, also als Offline-Train-

STATEMENT

Soviel Spaß C&C 3 auch macht, manche Schwächen lassen sich nicht wegdiskutieren: Die Animation der Cyborgs ist schlichtweg eine Frechheit, das Verhalten des Gegners peinlich passiv, der Karteneditor glänzt durch Abwesenheit, Features wie Nachtmissionen und Eis-Szenarien sind längst nicht so innovativ wie erwartet, und die Sprachausgabe genügt keinesfalls professionellen Ansprüchen – ganz im Gegensatz zu den Tarifen, die Electronic Arts verlangt. Der Verkaufspreis von knapp 100 Mark reicht schwer nach Ausbeutung von jahrelang auf der Folter gespannten C&C-Fans. Doch eine Spielspielspielwertung von 88% vergibt PC Games natürlich nicht ohne Grund: Tiberian Sun verspricht im Schnitt 40 bis 60 aufregende Stunden in dem C&C-Universum, verteilt auf zwei ausgezeichnete Kampagnen mit wirklich spannenden, gut designten Missionen. Wer erst einmal lospölpelt, kann sich kaum der Faszination und der Atmosphäre der Serie entziehen. An die Referenzqualitäten eines StarCraft oder Age of Empires 2 reicht C&C 3 jedoch nicht heran – vor allem im Netzwerk und Internet zeigt sich, daß Blizzard und die Ensemble Studios mittlerweile in einer anderen Liga spielen.

STATEMENT

Command & Conquer – Tiberian Sun kann auch im Mehrspielermodus ein durchaus spaßiges Programm sein. Wenn sich vergleichbar gute Spieler mit ähnlicher Hardwareausstattung gegenüberstehen und als Ehrenmänner auf den Einsatz von Cheats verzichten, können sich spannende und strategisch sehr anspruchsvolle Schlachten entwickeln. Andere Programme können dies aber auch und teilweise sogar besser – und da C&C im Mehrspielermodus seine einzigartige Atmosphäre verliert, handelt es sich in diesem Bereich um nicht mehr als um ein solides Mittelklasseprodukt.

Ein 3000 Jahre altes Mysterium erwacht zum Leben...

In den letzten Tagen des römischen Reiches wurde ein mysteriöser Schatz aus der kathargischen Festung von Montségur gestohlen. Seit dieser Zeit kursieren unheimliche Gerüchte über einen kleinen Ort in den Bergen von Frankreich. In seinem bisher schwersten Fall muss Gabriel Knight die älteste und bestgeheutete Verschwörung dieser Welt aufdecken.

Blut der Heiligen

GABRIEL KNIGHT 3

Blut der Verdammten

...um die Tempelritter, einen
Geheimbund von Vampiren...



Lösen Sie das Rätsel um
den heiligen Ort...



Offizielles
Lösungsbuch von...

...und finden Sie den auf mysteriösen
Weise verschwindenden Schatz!



www.sierra.de



© 1999 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder™ sind Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Sierra On-Line ist Teil der HASAV Interactive Gruppe.

SINGLEPLAYER

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium III / 333	Pentium III / 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium III / 333	Pentium III / 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium III / 333	Pentium III / 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X1.024

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium III / 333	Pentium III / 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.600X1.200

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium III / 333	Pentium III / 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

MULTIPLAYER

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium III / 333	Pentium III / 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium III / 333	Pentium III / 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium III / 333	Pentium III / 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X1.024

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium III / 333	Pentium III / 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.600X1.200

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium III / 333	Pentium III / 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Software	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

PERFORMANCE

Die Spielgeschwindigkeit hängt vor allem von der Auflösung ab und nur in Extremfällen von der Anzahl der Einheiten. Zugunsten der Übersicht empfiehlt es sich dennoch, die Auflösung zu erhöhen. Ein flüssiger Bildschirmaufbau und erkennbare Details sind aber ebenfalls wichtig, versuchen Sie also, einen guten Kompromiss zu finden. Vor allem die Fußsoldaten werden bei hohen Auflösungen derart klein, daß man sie kaum noch erkennen und selektieren kann. Im Mehrspielermodus muß außerdem beachtet werden, daß der langsamste Computer die Spielgeschwindigkeit für alle Teilnehmer bestimmt. Zusätzlich zu den üblichen Performance-Tabellen für den Einzelspielermodus finden Sie daher weitere Tabellen für den Mehrspielermodus. Gestellt wurde die Mehrspielerperformance in Matches mit drei Pentium III / 500 mit 256 MB RAM und dem jeweils der Tabelle zu entnehmenden Rechner. Suchen Sie sich aus den Tabellen den langsamsten am Netzwerkspiel beteiligten Rechner heraus, um sie erfahren, mit welcher Performance Sie rechnen können – auf sämtlichen Rechnern.

den Sieg hätte. Dies ist umso erstaunlicher, als die Programmierer dem Rechenknecht kräftig unter die Arme geholfen haben: Im Gegensatz zu menschlichen Spielern sieht er von Beginn an die gesamte Karte und kann Hub-schrauben und Raketen in noch nie betretenes Gebiet schießen. Außerdem produziert er seine Einheiten offenbar zu günstigeren

Preisen als seine Gegner aus Fleisch und Blut. Obwohl der Computer eindeutig im Vorteil ist, schafft er es nur in Ausnahmefällen, einen erfahrenen Spieler zu besiegen. Was im Gefechtsmodus ein notwendiges Übel darstellt (gegen irgendjemanden muß man ja schließlich spielen), wird im Mehrspielermodus wohl kurzerhand abgeschaltet werden. Allen

Vermutungen zum Trotz ist Command & Conquer nicht völlig fehlerfrei. Beispielsweise werden im Mehrspielermodus in eigenen Refinerien auch die Tiberium-sammler eines Alliierten entladen, eine Gutschrift dieses Tiberiums erfolgt allerdings nicht. Zeitweise funktionieren die Verteidigungsanlagen, obwohl kein Kraftwerk mehr existiert. Noch ärgerlicher ist die umgekehrte Cheat-Kontrolle. Das Programm versucht zwar, den

Einsatz von Cheats zu entdecken und mit einem Verbindungsabbruch zu reagieren. Ein wenige Tage nach dem Verkaufsstart von C&C verfügbarer Cheat gestattet aber beispielsweise ein Aufdecken der Karte, das vom Programm und von den Mitspielern unbemerkt bleibt. Auch die Möglichkeit, unterschiedliche Bildschirmauflösungen zu verwenden, ermöglicht Ungleichgewichte.

Harald Wagner ■



In Nachteinsätzen kann man sich mit einer geschickten Farbwahl einen Vorteil verschaffen, da man dann auf der Übersichtskarte kaum noch sichtbar ist.

SPECS & RANKING

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	4
Gyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM,
4xCD-ROM, HD 200 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 233, 64 MB RAM,
16xCD-ROM, HD 200 MB

VERGLEICHBAR MIT
C&C Alcantara Rot,
StarCraft

Echtzeit-Strategie	
Grafik	75%
Sound	75%
Steuerung	80%
Multiplayer	62%
Spiele Spaß	88%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Westwood
Preis	ca. DM 100,-

DRAKAN

Order of the Flame

Frauenbewegung
kann so heiß sein!



Features:

- X 3D-Engine auf dem neuesten Stand
- X Realistische Charakter-Animation
- X Gegner mit außergewöhnlicher KI
- X Atemberaubende Waffengänge
- X In der Luft und zu ebener Erde
- X Riesige, atemberaubende 3D-Welten
- X Realistisches Flugverhalten bei Sonne, Wind, Regen oder Schnee
- X Interaktion mit über 25 neutralen Charaktergruppen
- X 50 unterschiedliche Waffen, darunter auch Zauberei und Drachenattacken
- X Multiplayer-Unterstützung für bis zu 8 Spieler in Internet oder LAN
- X 2-Spieler-Option (Modem zu Modem)



G. Surreal
software



©1999 Psychosis Ltd. Developed by Surreal Software, Inc.
Drakan, Order of the Flame, Psychosis and the Psychosis logo are TM or ®
of Psychosis Ltd. All rights reserved. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd.
GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
All other trademarks are the property of their respective owners.

www.gtinteractive.de

www.drakan.de





Industriesabotage wie aus dem Lehrbuch: Mit dem besten Schleicher in der Truppe stehen Sie sich an Wachen vorbei in ein Lager, um drei Chemietanks zu sprengen.



Verkleidet als harmlose Touristen betreten Sie eine rumänische Kleinstadt. So lange Sie Ihre Waffen nicht ziehen, geschieht Ihnen nichts – oder den Wachen.

Shadow Company: Left for Dead

Tot geglaubt





Es gibt subtile und rabiate Methoden: Wer nicht heimlich ein Loch in den Zaun schneiden möchte, führt ihn per Stadtbus einfach über den Haufen. Risiko: hoch.



Jagged Alliance 2 läßt grüßen: Über 12 unterschiedlich gewichtete Talente verfügt jeder Soldat. Mit jedem Einsatz verändert sich die Statistik positiv oder negativ.

Mit einer einmaligen Fülle an unverbrauchten Ideen durchbrach **Commandos 1998** die Phalanx der herkömmlichen Echtzeit-titel. Die Marschroute führte weg von großangelegten Strategien, hin zu findigen Taktiken. Jetzt greift **Shadow Company**, verspätet um Monate, das erfolgreiche Prinzip in 3D auf – mit dem festen Vorsatz, einen weiteren Qualitätssprung herbeizuführen.

Kameradschaft und Ethos werden in Armeen gemeinhin groß geschrieben. So will es das Kino, so will es die Bundeswerbung. **Shadow Company** widerspricht dieser Vorstellung aber: Man stelle sich einen von der Regierung beauftragten Söldnertroop vor, der einer Krisenregion den Frieden aufzwingen soll. Das Ganze findet in einer nahen Zukunft statt, die vom internationalen Terrorismus beherrscht wird. Während der Mission geraten die Kämpfer in einen Hinterhalt. Die meisten werden getötet; drei einsame Recken überleben, werden von ihren Auftraggebern nur leider im Stich gelassen und für tot erklärt. Der Not gehorchend, kämpfen sie sich also eigenständig einen Weg in die Heimat frei, um die Verantwortlichen an den Pranger zu stellen, was ohne Geld und Beziehungen kein einfaches Unterfangen darstellt. Glücklicherweise werden sie

von einem undurchsichtigen Mittelsmann aus der Brüsseler Politik kontaktiert, der ihnen fortan neue Missionen gegen Bares zuschustert. Mit jedem Erfolg wird das Konto der Röcher dicker, ihr persönliches Lebensziel rückt näher. Ob das Vorhaben aber glückt, hängt letztlich allein vom taktischen Verhalten des Spielers ab.

Good Morning, Angola!

Bereits auf ihrem ersten Weg aus der Kriegshölle Angola Richtung Heimat müssen Sie die drei Soldaten in Echtzeit begleiten. Alles in diesem Part, der als luppenreines Tutorial fungiert, ist vorgegeben, selbst die karge Ausrüstung des Trupps. Sie pirschen sich an eine Wache heran, setzen diese möglichst leise außer Gefecht und vergreifen sich sofort an den in der Nähe deponierten Waffen. Anschließend zwingt Sie das Programm gleich

zur Anwendung aller generell notwendigen Taktiken. An einsame Partouillen wagt man sich grundsätzlich nur geduckt und mit gezieltem Messer heran. Schließlich soll niemand im Umkreis durch eventuelle Schüsse oder Schreie aufgeschreckt werden. Nichtsahnende Gruppen geben dagegen ein vortreffliches Ziel für Granaten ab; Lager werden von verschiedenen Seiten gleichzeitig attackiert. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad verändert sich die nötige Sensibilität, mit der Sie zu Werke gehen müssen. Auf der niedrigsten Stufe stören sich an der Wachposten beispielsweise nicht einmal an leblos herumliegenden Kameraden. Höchstens wirklich ungestüme Annäherungsversuche oder Geräusche bringen sie aus der Ruhe. Unlogische Ausnahme dabei: Jeder leise Schuß ist fatal, richtige Explosionen werden dagegen zuhauf ignoriert. Zusätzlich vertragen Ihre Mannen in diesem Modus

BEST OF BUGS

Vor gut einem halben Jahr lag uns erstmalig eine vermeintlich testfähige Version der Schattenkompanie vor, die gleichwohl im letzten Moment zurückgezogen wurde. Zu Recht, Fehler tummelten sich darin wie Ameisen. Danach verging ein Monat nach dem anderen ohne ein weiteres Lebenszeichen des Programms. Jetzt wird endlich die finale Fassung in die Läden kommen – bereinigt von den meisten Problemen. Nur kleinere Bugs sind uns noch immer aufgefallen. Hier zwei Beispiele:



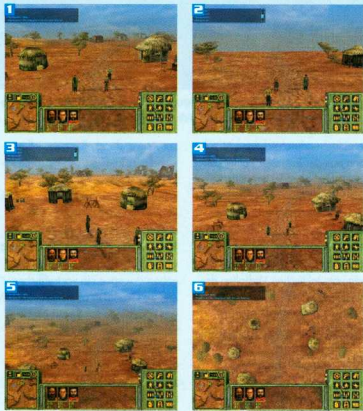
Und sie ist doch eine Scheibe: Obwohl der Bus an dieser Stelle nicht abstürzt, macht er einen ziemlich kläglichen Eindruck. Man beachte, wie weit er über den Rand hinausragt.



Fahrzeug, die Zweite: Stürzen Sie in ein beliebiges Gewässer, können die merkwürdigsten Dinge geschehen. Dieser Militärlastert ist mit dem dahinterliegenden Steg verschmolzen.

KAMERA OBSCURA

Zugestanden, das Entwicklerteam von Sinister Games hat auf seinen Spielarten reichlich Nebel verteilt, um die Performance-Werte der Grafik oben zu halten. Dennoch: Das Taktikgenie stößt mit dieser Engine in eine neue Dimension vor. Rasante Fahrten von einem Levelende zum anderen, Orientierung ohne Verzögerung, Blicke in jeden Winkel, in jedes Zelt und jeden Hinterhalt – all das hat immense Auswirkungen auf Spielbarkeit und Atmosphäre. Im folgenden haben wir die möglichen Perspektiven grob festgehalten: Nah von vorne (1), von hinten (2), von beiden Seiten (3), aus mittlerer Höhe (4), aus der Entfernung (5) und aus der Vogelsicht (6).



Unter jedem Charakterporträt zeigt ein pulsierender Balken das aktuelle Risiko einer Entdeckung an.

Auf dem unteren Gang hat unser Söldner einen Sprengsatz angebracht. Die Explosion ist schön und effektiv.



Das Inventar ist nur begrenzt aufnahmefähig. Jedem Söldnertypus weisen Sie darum nur gezielt Objekte zu.

Per Mauskllick erteilen Sie Ihrer Truppe Befehle vom Kriechen bis zum Wache-schießen.

Figuren weist darauf hin, wie prekär die aktuelle Situation tatsächlich ist.

Rollenspiele an der Front

Nach Vervollendung der Trainingseinheit eröffnen sich die eigentlichen Optionen. Die drei Ausgangsfiguren dürfen Sie ab diesem Zeitpunkt durch fünf weitere ergänzen oder komplett ersetzen, abhängig davon, welchen Umfang Ihr Geldbeutel überhaupt zulässt. Dasselbe Kriterium gilt für den Einkaufsbummel im Waffengeschäft. Geboten wird, was das Herz begehrt: Von kleinkalibrigen Pistolen bis zu mächtigen Projektilschleudern wie dem Raketenwerfer. Kluge Generäle krausern zu Beginn jedoch, da während jeder Mission ohnehin massenhaft Gewehre und Munitionskisten einkassiert werden können. Bevorzugt sollten Sie stattdessen in die

medizinische Versorgung der Mannschaft investieren – denn in der Hinsicht ist das Feindpack alles andere als spendabel. Die unterschiedlichen Waffenarten machen sich im Laufe des Spiels stetig mehr bemerkbar; clever ausgerüstete Gruppen tun sich wesentlich leichter. Und entsprechend viel Aufmerksamkeit verdienen die Planungsphasen vor jedem Einsatz. Nebenbei: Um sich gegen die starke Spartenkonkurrenz behaupten zu können, zieht Shadow Company nahezu jedes vorstellbare Register. Das Motto: Gut geklaut ist besser als schlecht erfunden. So verbindet das Spiel sorglos Elemente aus Jagged Alliance 2 mit Anleihen bei Commandos. Das rollenspielähnliche Attributsystem beispielsweise ist ersterm nachempfinden. Alle acht Söldner haben naturgegebene Talente und Schwächen, die sich auf 12 Kategorien vom Schleichen bis zum

IM VERGLEICH

Commandos
Jagged Alliance
Shadow Company
Rouge Spear
Hidden & Dangerous

Commandos bleibt die Referenz für Taktikpuristen. Die Figuren und deren Ausrüstung sind immer vordefiniert, es geht allein um die Lösungswege. Jagged Alliance 2 ist derweil in den Kämpfen rundenbasiert, spielt darum trotz seiner unbestreitbaren Klasse und der tollen Charaktere außer Konkurrenz. Rouge Spear läßt im Vergleich zu seinem direkten Vorgänger leider Innovationen vermissen – was die Qualität nicht mindert, nur zeitweise einen lieblosen Eindruck macht. Shadow Company mischt Elemente aus allen zu einem reizvollen, für Einsteiger aber zu schwierigen Mix.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

ganze Salvenfolgen, bevor sie in die Knie gehen. Im höchsten Grad ist indessen Fingerspitzengefühl unerlässlich. Schaffen Sie erledigte Soldaten nicht ins Abseits wird irgendwann ein ziemlich lebendiger vorbeischlendern, den Körper an einen sicheren Ort schleppen und Alarm schlagen. Im Gegensatz zu Commandos wird der Sichtradius mißtrauisch gewordener Gegner nicht im Bild gekennzeichnet. Allein ein ausschlagender Balken unter den Charakterporträts der eigenen



Auch beim Klettern über Friedhofsmauern in Rumänien muß auf mißtrauische Patrouillen ständig achtgegeben werden.



Sogar die Startzeit für jeden Einsatz ist einstellbar: Agieren Sie lieber in der Deckung der Nacht oder mitten am Tage?



➤ Mit AddCom ist Surfen kinderleicht. Bereits 5 Minuten nach der Online-Registrierung sind Sie im Internet. Ohne Grundgebühr, ohne Anmeldegebühr, ohne Kleingedrucktes. Und das Ganze für nur 3,9 Pf/Min. inkl. Telefongebühren von 21 - 8 Uhr.

+AddCom
einfach online

Jetzt anmelden bei **www.addcom.de**. Oder unter **0180/5 22 59 10***

*(24 Pf/Min.)

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium II 333	Pentium III 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Voodoo2*			
Voodoo Banshee*			
Voodoo3*			
Rage 128			
TNT			
TNT2 Ultra			
Software			

*1) Unterstützung über Direct3D

Unspielbar
Spielbar
Flüssig
Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 200	Pentium II 333	Pentium III 500
RAM	16 32 64	32 64 128	64 128 256
Voodoo2*			
Voodoo Banshee*			
Voodoo3*			
Rage 128			
TNT			
TNT2 Ultra			
Software			

*1) Unterstützung über Direct3D

Unspielbar
Spielbar
Flüssig
Geht nicht

TREIBER & BUGS

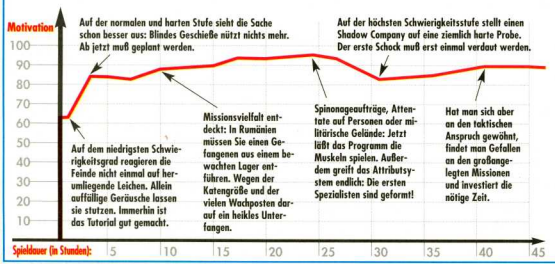
Die Bugs waren uns in diesem Fall einen gesonderten Kasten wert, der eigentlich als Warnung gedacht war. Nur erreichte uns im letzten Moment eine fehlerbereinigte Version von Shadow Company, so daß wir jetzt nur noch resümieren können: Glück gehabt, rechtzeitig gehandelt! Die groben, logischen Fehler sind passé – allenfalls Clippingbugs wie die von uns gezeigten und dergleichen recht harmlose Schnitzer werden Sie zeitweise noch antreffen.

TAKTIKER IM VERGLEICH

	Shadow Company	Jagged Alliance 2	Commandos
Spielmodus	Echtzeit	Rundenbasiert/Echtzeit	Echtzeit
Spielverlauf	Linear	Non-linear	Non-linear
Szenario	Nahe Terrorzukunft	Nahe Terrorzukunft	Zweiter Weltkrieg
Perspektive	3D, Stufenlos veränderbar	Isometrisch, fix	Isometrisch, Zoomstufen
Laden/Speichern	Immer	Immer	Immer
Multiplayer	Ja	Nein	Ja
Schwierigkeitsstufen	4	3	1
Charaktere	8	60 plus Eigenkreationen	6
Attributsystem	Rollenspielartig	Rollenspielartig	Vorgegebene Typen
Spielzeit in Std.	Über 50	Über 50	Über 50
Editor	Nein	Nein	Nein

DIE MOTIVATIONSKURVE

Shadow Company ist vom Spielgefühl her eine tolle Mischung aus Jagged Alliance 2 und Commandos. Taktiken aus beiden Vorbildern kommen zum Einsatz, nur die komplett eigenständigen Ideen bleiben etwas zu sehr in der Minderheit.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.

- Die Grafik ist preislich und bringt ein Höchstmaß an Übersicht.
- Die vier Schwierigkeitsgrade sind vernünftig abgestuft.
- Die frei schwenkbare Kamera ist vorbildlich einfach zu bedienen.
- Die Cippihfehler häufen sich in manchen Spielteilen.
- Die Landschaftsgrafik wirkt im Vergleich zu Commandos leblos.

Nahkampf verteilen. Unternehmen Sie deswegen mit zwei plumpen Ringen den Versuch, unbemerkt an einem Posten vorbeizuhuschen, wird jedesmal zum großen Hali auf Sie geblasen. Wichtig ist, daß sich die Attribute mit jedem Einsatz verändern. Setzen Sie die Kämpfer gezielt ein, entwickeln sie sich positiv. Vernachlässigen Sie

die Vorzüge aber über einen längeren Zeitraum, verkümmern sie wieder.

Unauffällig kommt der Tod

Neun großangelegte Einsätze beinhaltet Shadow Company, die alternativ im spannenden Mehrspielermodus angegangen werden können

– kooperativ wie gegeneinander. Für Solospieler ist die Abfolge der Missionen dank der dramatischen Story fix und linear. Schritt für Schritt nähern Sie sich eben Ihrem Finalkampf gegen die eingangs erwähnten, verhassten Hintermänner. Fortschritte werden dabei durch kurze Gesprächssequenzen und mittelmäßige Videoeinspielungen

transportiert, in denen akzeptable Schauspielerei aktuelle Informationen zum Besten geben. Einstweilen müssen Sie aber noch die halbe Welt bereisen; zu den Schauplätzen zählen: Angola, Rumänien, eine Insel namens Kala, die Karibik, Ecuador und Peru. Die Terrains unterscheiden sich jeweils deutlich. Während Osteuropa dicht bewal-



Um Geiseln aus stark bewachten Lagern zu befreien, kriecht man zentimeterweise (meist durch Schatten) voran.



Hoch postierte Wachen sind die gefährlichsten. Nur schleichen und mit Messern Hilfe kann man sie folgenlos ausschalten.

STATEMENT

Am Anfang beginn ich mit dem untersten Schwierigkeitsgrad einen klaren Fehler. Schon nach ein bis zwei Stunden nämlich war ich der festen Überzeugung, offensichtliche Mängel in der KI der gegnerischen Soldaten ausgemacht zu haben. Doch Asche auf mein Haupt: Auf den höheren Stufen bemerkt der Feind, Commandos ähnlich, jede Kleinigkeit! Selbst Fahrzeugspuren in lehmigen Böden oder Fußabdrücke im Schnee. Vor allem die flexible, leicht bedienbare Grafikkarte macht Shadow Company zum eigenem Erlebnis. Jedem, wenn ich auf Augenhöhe mit meinem flachliegenden Trupp durchs Gestrüpp einer nahenden Wache entgegenstarre, läuft es mir kalt den Rücken herunter. Ebenso begeistert bin ich vom Konzept der Missionen: So muß Mikado aussehen, dann klappt es auch mit der Wertung. Allein die teils etwas leblos wirkende Umwelt verhindert mehr. Shadow Company ist eine schöne Verschmelzung von Commandos mit Jagged Alliance 2. Für Einsteiger dürften die Aufträge unter dem Strich aber eine Spur zu hart sein.



det ist, liegen im Hochgebirge überwältigende Schneemassen, in denen verräterische Fußspuren zurückbleiben. Die einzelnen Missionen mit ihren diversen Nebenzielen sind ausnahmslos klug gestaltet. Neben dem Einnehmen von Flakstellungen dürfen Sie kamerabewehrt Industriespionage betreiben, chemische Tanks in die Luft sprengen, Geiseln aus Militärgeländen befreien, Guerillaverbände aufreiben oder Eigenheime der Mafia dem Erdboden gleichmachen. Hilfreich sind auf diesen Touren Fahrzeuge vom Schneemobil über Busse und Boote bis hin zu zahlreichen Panzern. Vor allem während der leisen Spionage- oder Befreiungsaktionen kommen Sondergeräte zum Tragen: die Drahtschere für Zäune, das Fernglas, der Fotoapparat, Sprengsätze oder zivile Verkleidungen. Eine Richtlinie gilt immer: Zu agieren hat man wie beim Mikado. Rührt man sich an der falschen Stelle, bricht alles auseinander. Schwachstellen in befestigten Lagern, wie Zaunlücken oder offene Stellen zum Meer hin, müssen im Vorfeld bloßgelegt werden, was zu meist einiges an taktischer Kreativität verlangt. Angesichts der

großen Karten muß zudem sowieso jede Tat wohl überlegt sein. Gehen Sie nämlich in die falsche Richtung, benötigen Sie schnell einen aktuellen Spielstand oder genügend Zeit, um sich wieder an einen sinnvollen Ausgangspunkt zurückzukämpfen. Selbst einzelne Wachen – an sich keine Gefahr – kosten dann durch die nötige Pirsch jedesmal Zeit. Sinnvoll ist oft, die Soldner in Gruppen zu teilen. Je nach Talent werden sie einem bestimmten Zweck zugeteilt und in die entsprechende Richtung beordert. Beschäftigungslose Gesellen versetzt man kurzerhand in den Späthzustand, damit sie regungslos, aber verteidigungsbereit verharren.

Im Westen was Neues!

Revolutionär für das Genre ist die in Shadow Company eingesetzte Grafikengine, die nicht nur pfeilschnelle Ergebnisse und hübsche Texturen produziert, sondern obendrein extrem flexibel und leicht zu handhaben ist. Über den Zahlenblock dirigieren Sie die Kamera über die gesamte Karte, unabhängig vom Standpunkt Ihrer Truppe, lassen sie nach oben und unten fahren sowie

STATEMENT



Aus der Flut der jüngsten Taktik-Spiele sticht Shadow Company angenehm heraus: Während Rouge Spear dem Vorgänger gleicht wie eine Sprenggranate der anderen und Hidden & Dangerous für Hardcore-Strategen einfach zu primitiv ist, vermittelt der Sinister-Titel das richtige Commandos-Feeling. Ich habe mich gleich zu Beginn von der sagenhaften Atmosphäre packen lassen und bin unter größter nervlicher Anspannung im Geiste mit meinen Leuten Leute durch den Schlamm gerobbt. Die unglaublich flexible Kamera und das durchdachte Missionsdesign tun ein Übriges, um das Spielgeschehen so lebendig und abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. Wären die Hauptfiguren ähnlich charakterstark wie Fidel in Jagged Alliance 2 oder der Green Beret in Commandos, dann könnte ich Ihnen hier die neueste Genreferenz empfehlen.

rasant um gleich zwei Achsen rotieren – um sich selbst oder um einen imaginären Mittelpunkt im Blickfeld. Daß Sie sofort das gesamte Feld in Augenschein nehmen können, erleichtert die Aufträge indes nur unerheblich, denn Feinde außerhalb eines gewissen Radius – um die eigenen Männer lösen sich in Luft auf. Wo wer postiert ist, läßt sich also nicht einfach erörtern. Apropos leichte Handhabung: Dasselbe gilt für die Kontrolle der Truppe. Wahlweise über die Tastatur oder die Maus lassen Sie Ihre Jungs kriechen, hocken, stehen, schleichen, gehen, rennen oder Formationen (!) bilden, weisen Ihnen eine bestimmte Ausrüstung zu oder nehmen die wichtige Talentliste unter die Lupe.

Peter Kusenberg ■



In schneebedeckten Landstrichen hinterlassen die Soldaten verräterische Fußspuren.

SPECS & TECHS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	8
AMD K6-2	Audio	8

BENÖTIGT

Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 400 MB

EMPFOHLEN

Pentium II 333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 400 MB
--

VERGLEICHBAR MIT

Commandos, Jagged Alliance 2

RANKING

Strategie	
Grafik	85%
Sound	81%
Steuerung	87%
Multiplayer	90%
Spielepaß	89%

Spiel	Englisch
Handbuch	Englisch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 90,-

Riding Star

Abgedeckt

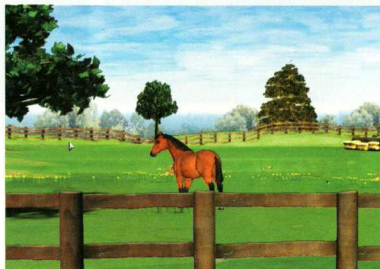
Sie schwärmen für Araberhengste und Friesenstuten, haben aber weder genügend Zeit noch ausreichende Geldreserven für ein derart aufwendiges Hobby? Kein Problem, denn jetzt gibt es die ultimative PC-Simulation für alle Mochtengreiterinnen und -reiter.

Midas hat sich offenbar auf die Simulation von Sportarten spezialisiert, die im PC-Spielerbereich bislang ein Schattendasein führen, denn bereits im vergangenen Winter schockierte der Softwarehersteller Schneebrettfreunde mit *Snow Wave Avalanche*. Jetzt müssen die Reitsportfans dran glauben und diesmal gibt es tatsächlich keine Gnade. Im Gegensatz zum Schneebrett-Titel haben

sich die Entwickler von *Riding Star* nicht einmal darum bemüht, solche unwichtigen Faktoren wie Technik, Steuerung, KI und Spielspaß zu berücksichtigen. Ohne Intro und Trara bekommen Sie ein Standbild serviert, auf dem ein möglicherweise animiertes Pferd zu sehen ist, während die Stimme von Pferdeflüsterer Jim der kleinen Sarah mitteilt, daß es sich bei dem Gebäude hinter ihr um einen Stall handelt. Sie können jetzt auf besagten Stall klicken und gelangen wie von Geisterhand bewegt ins Innere. Dort können Sie wiederum auf einen Sattel klicken, den Sie im Hof dem Klepper auf den Rücken schnallen. Sie können das Pferdchen natürlich auch auf die Weide führen, denn wie sagt Striegelmestreier Joe zu Pferdemaädchen Sarah: „Wenn Du viel ausreitest, mußt Du das Tier häufig auf die Weide führen.“

Hoppe Hoppe Reiter

Natürlich dürfen Sie nicht nur aufsatteln und dem Wallach beim Grasens zuschauen, sondern auch Turniere bestreiten. Diese finden auf einem beeindruckend häßlichen Parcours statt, der dank einer zirka



Ein Pferdchen auf der Weide: Ist Sarah nicht lieb zu Ihrem Klepper, dann mag er nicht mehr mit ihr ausreiten und läßt sich vielleicht nicht einmal mehr von ihr streicheln.

zehn Jahre alten Grafikengine so aussieht, als sei er von zarter Kinderhand programmiert worden. Die Steuerung ist ebenfalls etwas für Zweijährige, müssen Sie doch mit Ihrem winzigen Pferdchen bloß vorwärts hoppeln und ab und zu über ein Hindernis springen. Sie können übrigens mit bis zu vier Leuten an einem Rechner eine Reipartie veranstalten, und zwar in den drei Disziplinen Dressur, Military und Springreiten. Zuvor können Sie trainieren, damit Sie noch leichter die richtige Taste finden. Wenn Ihnen das alles zu langweilig ist, können Sie wieder zur kleinen Sarah zurückkehren, um das schwierige Auf- und Absatteln zu üben. Bezeichnenderweise trägt das Default-Pferd im Turnier den Namen der Bourbon-Marke eines Billig-Discounts.

Peter Kusenberg ■



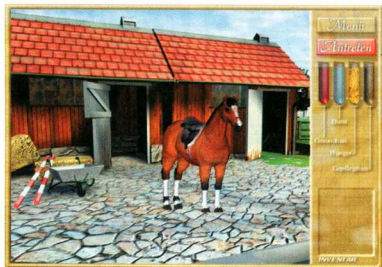
Spielen Sie mit sehr guten Freunden dichtgedrängt vor einem PC- oder schauen Sie sich besser einen Film im Kino an!



„Hm, ich dachte es sei 1999 und nicht 1989“. Die Grafik ist definitiv etwas für Hardcore-Nostalgiker oder C-64-Fans.

STATEMENT

Wer sich gerne in alkoholisiertem Zustand über die Witzchen der Teletubbies krank lacht, der wird gewiß auch mit *Riding Star* seine helle Freude haben. Wenn hier Pferdefreize Jim sagt: „Das ist ein tolles Pferd, genau wie seine Eltern“, dann braucht es nicht einmal zusätzlicher Stimulanzien, um debiles Gekack hervorzufragen. Alle diejenigen Zeitgenossen, denen Albernheiten zuwider sind, sollten aber vielleicht doch die Anschaffung eines richtigen Pferdes erwägen. Dabei kann man sich zwar sämtliche Knochen brechen, aber wenigstens verblödet man nicht dabei.



Die Schindmähre steht bereit: Jetzt kann sich Sarah sämtliche Knochen brechen.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	4
Direct3D	MademLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	-
AMD K6-2	Audio	-

BENÖTIGT

486 DX4 100, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, HD 230 MB

EMPFOHLEN

Pentium 60, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, HD 230 MB

VERGLEICHBAR MIT

dem Teletubbies-Spiel

RANKING

Simulation

Grafik	10%
Sound	15%
Steuerung	18%
Multiplayer	- 9%
Spielspaß	12%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Midas
Preis	ca. DM 80,-

Stellengesuch

Haus-Herrin sucht Herausforderung! Nimm mich in Deinem Club unter Vertrag, und ich zwing die anderen in die Knie. Schluß mit Warmduscher-Spielchen. Gehorche! Stell mich ein!

Bitte nur ernstgemeinte Angebote.

Chiffre: **Biing! 2 – Ab sofort im Handel erhältlich!**



BIING! 2
Sonne, Strand und heiße Nächte

Biing! 2 – Die prickelnde Erotik-Wirtschaftssimulation ... und es hat Biing! gemacht.



VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH •  софтвер, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© reLINE Software. Developed by reLINE Software. Published by Magic Bytes. Manufactured and distributed by **THQ**. All rights reserved.



Seven Kingdoms 2 – The Frythan Wars

Age of Echtzeit

Mit dem 1997er Vorgänger präsentierte das Team von Enlight Software einen Strategie-Titel, der Zocker mit einer immensen Spieltiefe begeisterte. Seven Kingdoms 2 soll mit bewährtem Echtzeit-Rezept und aufpolierter Optik den Massenmarkt erobern. Wie haben die Chancen ausgelotet.

Tatsächlich wirkt das Spiel um den Krieg zwischen sieben Fantasy-Königreichen weitaus einsteigerfreundlicher als Seven Kingdoms. Neben dem stark vereinfachten Wirtschaftssystem und der detaillierten Einstellung des Schwierigkeitsgrads macht ein umfangreiches Tutorial Neulinge damit vertraut, wie sie ihre Wirtschaftskreisläufe in Gang setzen, Militäreinheiten steuern und Handel mit den

Nachbarn treiben können. In der ersten Kampagne müssen Sie sich etwa als Chinesenführer sowohl gegen Ihre Nachbarvölker als auch gegen die monsterartigen Frythans behaupten. Auch deren Rolle dürfen Sie in einer separaten Kampagne oder einem freien Szenario übernehmen, wobei Sie sich dann ganz auf militärische Expansion konzentrieren müssen, während bei den Menschen Politik, Spionage und Warenproduktion mindestens ebenso wichtig sind. Vornehmlich geht es jedoch darum, sich durch clevere Taktik und erfahrene Generäle die absolute Vorherrschaft zu sichern.

STATEMENT

Als fanatischer Age of Empires 2-Spieler muß ich dem zwar ambivalenten, doch um ein bis zwei Klassen schlechteren Enlight-Produkt eine Abfuhr erteilen. Zwar ist Seven Kingdoms 2 beileibe kein unausgeglichener Schnellschuß und bietet Hardcore-Strategien mit abwechslungsreichen Missionen, hübsch gerenderten Gebäuden und einer Vielzahl an leicht zu steuernden Einheiten vermerkt alles, was das Herz begehrt. Doch nach einigen Stunden Spielzeit vermißt ich schmerzlich eine dichte Atmosphäre sowie lebendiges Gewimmel auf den allzu steril designten Karten.



Hinter den sieben Bergen

Anders als in unserem aktuellen Spiel des Monats kann Seven Kingdoms 2 nicht verhehlen, daß es eigentlich gar nicht so froh ist mit seinem Echtzeit-Prinzip. Während die Arbeiter in Age of Empires 2 selbständig Steine kloppen oder Beeren pflücken, muß man hier den Männern erst einmal virtuell in den Hintern treten, damit sie sich zu einer sichtbaren Tätigkeit herablassen. Wie bei Civilization 2 muß man also selbst für Dynamik im Spiel sorgen,



Neben den Frythans streiten zwölf verschiedene Völker um die Vorherrschaft in den sieben Königreichen. Abwechslung garantiert hier schon das unterschiedliche Design der Gebäude.

wobei auch die Umgebung belebende Elemente wie Hoppelhäuschen und sich im Winde wiegende Baumwipfel vermissen läßt. Während der Kämpfe hingegen kommt Schwung in das verschlafene Fantasy-Reich, wenn etwa beschworene Götter mit bunten Feuerblitzen von Katapulten beschossen werden. Zwar sieden, schachern und schlachten Sie auch in Seven Kingdoms 2 wieder ausschließlich unter Direct X, doch dank Auflösungen von bis zu 1.024x768 Pixeln sowie vorbildlich gestalteter Menüs präsentiert es sich in hübschem Gewand. Schmucke Häuschen sehen Sie natürlich auch auf den Mehrspielerkarten, denn der sorgfältig ausgestaltete Multiplayermodus ermöglicht Partien über LAN oder Internet für bis zu sieben Spieler.

Peter Kusenberger ■



Die Animationen der Figuren sind im Vergleich mit Age of Empires 2 deutlich überholungsbedürftig.



Mußte man sich bei der Grafik des Vorgängers noch vor Augenkrebs hüten, so ist die neue Optik wahrer Augenbalsam.



Die Simulation realistischer Wetterbedingungen, Lichteffekte und wildes Geblitz im Kampf werben das Spiel deutlich auf.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	7
AGP	Internet	7
Cyrix 6x86	Force Feedback	7
AMD K6-2	Audio	7

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM,
4xCD-ROM, HD 160 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/233, 48 MB RAM,
8xCD-ROM, HD 200 MB

VERGLEICHBAR MIT
Seven Kingdoms,
Lords of the Realm 2

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	79%
Sound	75%
Steuerung	81%
Multiplayer	79%
Spielspaß	77%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Enlight/Ubisoft
Preis	ca. DM 80,-

SPITZ SIND VIELE...



Hochrealistische Simulationen verzichten meist auf jeglichen Spielspaß. Als Panzer Elite als Simulation mit „historisch genauen Szenarios, geschichtlich verbürgten Schlachten und authentisch bis ins Detail nachgebildeten Fahrzeugen“ angekündigt wurde, wendeten sich daher viele Spieler ab – völlig zu unrecht.

Der oben zitierte Text stammt aus einer Pressemitteilung, die das deutsche Softwarehaus Wings Simulations anlässlich der Unterhaltungsmesse E3 herausgab. Entweder hat das junge Team um Designer Teut Weidemann von seinen Absichten Abstand genommen, oder das Leben als Panzerkommandant im Zweiten Weltkrieg war überraschend actionreich. In insgesamt 80 kurzen, actionbetonten Missionen hat der Spieler nämlich die Aufgabe, dem Gegner die Schlagkraft seines Kanonenrohrs zu demonstrieren. Das Ziel kann beispielsweise sein, einen Konvoi zu beschützen, ein Dorf einzunehmen oder eine strategisch wichtige Brücke zu befreien. Damit dies gelingt, muß man seinen Panzer und die der sieben Flügelmänner extrem vorsichtig durch die Landschaft leiten. Ein offener Schlagabtausch mit den zahlenmäßig meist überlegenen und intelligent agierenden Gegnern sorgt garantiert für ein schnelles, unfreiwilliges Ende der Mission. Taktisches Vorge-

Panzer Elite

Rohrpost



Kein Selbstzweck: Die idyllischen Landschaften sind nicht nur etwas für das Auge des Spielers. Dörfer und Bäume lassen sich auch hervorragend als Deckung nutzen.

hen ist also gefragt. Die Landschaften wurden mit Bodenwellen, dicht bebauten Siedlungen sowie Bäumen und Hecken derart gestaltet, daß sie einem Panzer Deckung bieten können. Nur wenn man dies ausnutzt oder sich wenigstens vor einen Hügel stellt, hat man eine reale Chance auf Erfolg. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen ist moderat, allerdings muß man sich zunächst die umfangreiche Tastaturbelegung zu Gemüte führen. Zirkla 100 Tasten sind belegt, von denen immerhin 20 ständig gebraucht werden. Um eine größere Herausforderung, aber auch schönere Siege zu erhalten, kann man sich freiwillig dazu entscheiden, die entsprechende Automatik abzuschalten und die Tätigkeit aller Besatzungsmitglieder selbst in die Hand zu

nehmen. In diesem Fall werden dann wirklich alle Tasten benötigt, mit etwas Übung ist man dem Computer auf diese Weise allerdings weit überlegen. Die Bedienung und die Grafik sind keineswegs schlecht, dennoch wäre Raum für Verbesserungen geblieben. Weitaus wichtiger ist allerdings das Spielgefühl, und das ist rundum stimmig. Mit der Zeit entwickelt man sogar ein „Fahrgefühl“ für die insgesamt 23 selbst lenkbaren Fahrzeuge, auch das taktisch so wichtige Abschätzen von Entfernungen und Landschaftseigenschaften geht schnell in Fleisch und Blut über. Ab diesem Zeitpunkt ist Panzer Elite ein sehr spannendes Spiel mit einer ausgewogenen Mischung aus Strategie und Action.

Harald Wagner ■



Die Fahr- und Panzerungseigenschaften der Fahrzeuge werden akkurat simuliert.



Selten ist es so befriedigend, an einem Schrotthaufen vorbeizufahren.

STATEMENT

Der Vergleich hinkt – dennoch hat mir seit Wargasm kein Panzerspiel mehr so gut gefallen wie Panzer Elite. Die spannend gestalteten Missionen, die liebevoll nachgebildeten Landschaften und sogar das entervend lang dauernde Nachladen des Geschützes entfalten ihre Wirkung – nicht zuletzt durch die Gewißheit, daß man es mit einer technisch sehr akkuraten Simulation zu tun hat. Dabei erzeugt das Spiel eine so authentische Stimmung, daß man Angst um seinen Panzer hat und sogar mit abgeschossenen Flügelmännern leidet.



Erst in nächster Nähe erkennt der amerikanische Tank den versteckten Kübelwagen.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	1
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	1
AMD K6-2	Audio	1

BENÖTIGT

Pentium 166, 32 MB RAM,
4xCD-ROM, HD 33 MB

EMPFOHLEN

Pentium II 333, 64 MB RAM,
8xCD-ROM, HD 580 MB

VERGLEICHBAR MIT

M Tank Platoon 2,
Armored Fist 2

RANKING

Simulation	
Grafik	72%
Sound	80%
Steuerung	76%
Multiplayer	83%
Spielspaß	83%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Wings, Simulations
Preis	ca. DM 90,-

...SCHARF NUR EINER



Auf in den Kampf und
mit scharfem Verstand
den Stumpfsinn ausgerottet.
Miese Gegner, hinterhältige Rätsel und
fiese Tricks fordern Euch heraus.
Jetzt zuschlagen – überall da,
wo es PC-Spiele gibt!
Appetizer unter:
www.pop3d.de



Weitere Informationen unter 0 18 05 - 8 42 68 42 (0,24 DM/Min.)

*Prince
of
Persia*
3D

Scharf, schärfer,
am schärfsten!



Kicker Fußballmanager

Fanbetreuer

Das ungeliebte Maskottchen Kurt gekickt, die konfuse Comic-Grafik entrümpelt und obendrauf einen zugkräftigen neuen Namen: Mit stark erweitertem Funktionsumfang, vielen frischen Ideen und vereinfachter Bedienung attackiert der Kicker Fußballmanager die tabellenführenden Anstoss-Serie.

Daß die junge Münchner Firma Heart-Line mit Kurt fast ein Eigentor gelandet hätte, gestehen die Gründer freimütig ein:

„Wir waren von der Comic-Grafik sehr überzeugt. Doch für die Fans sind Fußballmanager offenbar eine sehr seriöse Angelegenheit. Ohne

die Figur Kurt und die verspielte Aufmachung hätten wir locker das Zwei- bis Dreifache verkaufen können“, zieht Jens Ornen Bilanz. Der Spieldesigner ist Teil eines Teams, das mit den vier Bundesliga Manager-Spielen von Software 2000 in den vergangenen zehn Jahren Computerspielgeschichte geschrieben hat. Mit Kurt (erschien im April 1999) stellte der Kern dieser Truppe einen eigenen Fußballmanager vor, der zwar ordentliche Wertungen kassierte, aber von allen

Seiten wegen der kindischen Aufmachung kritisiert wurde. Nach der Umbenennung von Kurt in Kicker Fußballmanager bietet das Spiel sogar noch mehr Funktionen, diese aber in wesentlich schönerer und „erwachsenerer“ Verpackung.

Wer darf aufs Trikot?

Aus einem Amateurlub ein Champions-League-Aspiranten formen? Oder sich lieber mit den Unterhachigern gerade mal so im



Mit dem Editor bauen Sie „echte“ Wappen und Spielerporträts ein, die Sie vorher eingescannt haben.



Je größere Versprechungen Sie gegenüber den Sponsoren abgeben, desto höher dotiert sind die Angebote.



Im Stadionmenü renoviert man Tribünen, läßt zusätzliche Parkplätze bauen und legt Eintrittspreise fest.



Auf dem Aufstellungsbildschirm werden die beiden Teams miteinander verglichen. Wenn Sie den Mauszeiger auf einem Spieler belassen, erscheinen Detail-Informationen.

Obenhaus der deutschen Liga behaupten? Der Kicker Fußballmanager ermöglicht beides: Aus 400 Vereinen pickt man sich zunächst seinen Lieblingsklub heraus, stellt das Startkapital, Schwierigkeitsgrad und die Liga ein. Anschließend geht's ans Eingemachte, denn die Aufgaben, die etwa beim FC Bayern München auf die Schultern der Herren Hoenes, Beckenbauer und Hitzfeld verteilt werden, sollen Sie beim Kicker Fußballmanager allein bewerkstelligen: Sie handeln Spielergehälter aus, suchen Werbepartner für Trikot und Banden, stellen das Team auf, trainieren es und geben die Taktik vor. Im Dschungel der Ablösssummen, Versicherungsprämien und Trainingslager-Aufenthalte gilt es, sowohl finanziell als auch sportlich zu überleben. Wer beispielsweise absteigt, muß mit deutlich niedrigeren Zuschauerzahlen und geringeren Werbeeinnahmen rechnen, so daß die zuvor eingekauften Superstars nicht mehr bezahlt werden können. Wer nur einzelne Bereiche managen möchte, verläßt sich auf Assistenten, die einen Aufstellung, Training, Taktik, Werbung, Transfers und Stadionangelegenheiten abnehmen. Diese praktischen Helfer gibt es in verschiedenen Preis- und Qualitätsstufen – genauso wie Mediziner, die sich auf bestimmte Wehwehchen spezialisiert haben und dafür sorgen, daß etwa Minikubusbesitzer ganz fix auskuriert sind.

Mal was für die Jugend tun

Wo bleibt eigentlich die Jugendarbeit? Das fragten sich nicht nur

die Tester von PC Games, sondern auch viele Kurt-Käufer. Jetzt ist es endlich möglich, vielversprechende Talente heranzuzüchten und mit lukrativen Vorverträgen an den Verein zu binden. Natürlich kann man auch im Nachwuchssortiment der Konkurrenten wildern, sobald der Spitzel ein vielversprechendes Talent sieht. Selbst verwöhnte Fußballmanager-Spieler werden feststellen, daß der Kicker Fußballmanager kaum Wünsche offenläßt – vom Topzuschlag für Pokalspiele über Aktiengeschäfte bis hin zur Öffentlichkeitsarbeit und dem Bau von Fanshops ist alles vorhanden, ganz zu schweigen von der korrekten Umsetzung aller europäischen Pokalwettbewerbe. Nicht enthalten sind hingegen ein Nationalmannschaftsmodus (EM/WM) sowie Hallenturniere. Für die Steigerung der langfristigen Motivation hat Heart-Line einiges getan; so können Sie nur dann zu lukrativen Vereinen wechseln, wenn Sie genügend Orden und Erfahrungspunkte gesammelt haben, die wiederum nur für entsprechende Erfolge verliehen werden. Vor allem italienische oder spanische Top-Mannschaften stellen hohe Ansprüche. Zudem liefert Heart-Line eine Handvoll Szenarien mit, in denen Sie beispielsweise Wolfsburg vor dem Abstieg retten oder mit den Bayern sämtliche Pokale und Schüsseln abräumen sollen. Hin und wieder wird man sogar an Sie herantreten und Sie fragen, ob Sie einer Regeländerung (Beispiel: Hin- und Rückspiel direkt aufeinanderfolgend) zustimmen.



Vor allem am Saisonende, wenn's um Auf- oder Abstieg geht, ist es sinnvoll, die entsprechenden Partien parallel mitzuverfolgen. Dazu läßt sich der Bildschirm mehrfach teilen.



Wer auf die Live-Übertragung der Begegnungen verzichtet, bekommt solche Übersichten eingeblendet. Auf Wunsch sehen Sie die Partien auf einem „Mini-Monitor“.

Spielezenen mit Bild-im-Bild-Funktion

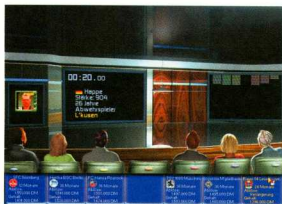
Die zuschaltbaren Spielezenen sind nicht vorberechnet, sondern werden „live“ durchkalkuliert. Spielerwerte, Taktik, Aufstellung, selbst der Schiedsrichter, das Wetter, Heim- oder Auswärtsspiel und die Zuschauer-Unterstützung fließen in das Ergebnis ein – sehr beruhigend, daß sich Einstellungen auch wirklich auf die Spielweise

auswirken. In eine andere PC-Ära versetzt fühlt man sich allerdings beim Anblick der 2D-Figurchen, die sich da in den Sequenzen gegenseitig den Ball zukicken. So primitiv die Grafik auch anmutet: Man behält zumindest den Überblick, was auf dem Platz passiert. Wenn's Sieht-fast-so-aus wie FIFA-99-Qualität sein soll, raten wir zu etwas Geduld, bis Anstoss 3 oder Bundesliga 99 erscheinen. Als wesentliche Ände-

GÜNSTIGER MANAGEN

Gute Nachrichten für Kurt-Nutzer: Die meisten Dateien (Wettbewerbe, Teamdaten, Wappen, Spielerköpfe etc.) können problemlos in den Kicker Fußballmanager übernommen werden; lediglich Spielstände sind aufgrund der vielen zusätzlichen Daten nicht mehr kompatibel. Doch das Beste kommt erst noch: Registrierte Kurt-Käufer können sich bis Jahresende den Kicker Fußballmanager für faire 40 Mark direkt bei Heart-Line bestellen. Grund für dieses ungewöhnliche und sehr kulante Angebot ist die relativ kurze Zeitspanne, die zwischen den beiden Titeln vergangen ist.





Spieler Hoppe wird „versteigert“. Bei Transferverhandlungen feilschen die Parteien um Ablösummen und Spielergehälter.



Die Kicker-News funktionieren wie ein E-Mail-Postfach und informieren über Regeländerungen, Transfers, Börsenkurse usw.

rung zum Vorgänger kann man den Bildschirm nun aufsplitten, so daß bis zu vier Matches gleichzeitig dargestellt werden. Welche Spiele wie lange „übertragen“ werden, stellen Sie nach Ihren Vorlieben ein. Das ist neu und ein weiteres Detail, das zeigt, daß Heart-Line sehr gewissenhaft das Feedback von Käufern und Presse ausgewertet hat. Bei der Frage

„Wie überbrücke ich einigermaßen sinnvoll die Halbzeitpausen?“ haben die Programmierer ein bißchen bei sich selbst geklaut und das im *Bundesliga Manager 97/98* eingesetzte Motivationsdiagramm aus der Mottenkiste geholt: Klicks auf aufmunternde Worte der Kategorie „Macht weiter so“, „1.000 Mark für einen Sieg“ oder „Ich werde zum Präsidium gehen“ heben oder senken die Stimmung in der Mannschaft. Auch während des Spiels können Sie jederzeit taktische Änderungen und Auswechslungen vornehmen.

Kann mir das bitte mal jemand erklären?

Daß „gut gemeint“ und „gut gemacht“ nicht dasselbe sind, zeigte sich bei den *Kurt*-Menüs: Weil die Entwickler weitgehend auf Texte verzichteten, verirren sich viele Spieler zwischen nichtssagenden Symbolen. Damit ist jetzt Schluss: Vor allem die Aufstellungen- und Transfermarkt-Bildschirme sind jetzt – hat man sich einmal damit angefreundet – wunderbar übersichtlich, praktisch und weitgehend selbsterklärend. Sollte denn einmal etwas unklar erscheinen, leistet die Hilfefunktion gute Dienste: Einfach mit dem Mauszeiger auf dem fraglichen Symbol verweilen, schon wird jede Kleinigkeit erklärt, zur Not sogar vorgelesen. Weitere Besonderheit: Alle Menüs sind miteinander vernetzt. Ein Rechtsklick auf einen Spielernamen öffnet beispielsweise eine Leiste, in der Sie direkt Einzeltraining einstellen oder bestimmte Aufgaben (Elfmeterschütze, Kapitän etc.) zuweisen.

Der kleine Statistiker

Im Vergleich zur Konkurrenz schwach abgeschnitten hat *Kurt* im Bereich der Statistiken – zumindest wurde die Fülle der Möglichkeiten sehr gut versteckt. Die langfristige

TESTCENTER

Kicker Fußballmanager

IM VERGLEICH

Kriterium	Kurt	Kicker Fußballman.	Anstoss 2 Gold	Bundesliga Manager '98
Hersteller	Heart-Line	Heart-Line	Ascaron	Software 2000
Betriebssystem	Windows 95/98	Windows 95/98	Windows 95/98	Windows 95
Grafik	640x480	640x480	640x480	640x480
Internationale Ligen	65.000 Farben Deutschland, England, Spanien, Italien, Frankreich	65.000 Farben Deutschland, England, Spanien, Italien, Frankreich	256 Farben Deutschland, England, Spanien, Italien, Frankreich	65.000 Farben Deutschland, England, Spanien, Italien, Frankreich
1. Bundesliga	Ja	Ja	Ja	Ja
2. Bundesliga	Ja	Ja	Ja	Ja
Regionalligen	Ja	Ja	Nein	Ja
Oberligen	Ja	Ja	Ja	Ja
Startliga frei wählbar	Ja	Ja	Ja	Ja
EM-/WM-Modus	Nein	Nein	Ja	Ja
DFB-Lizenz	Nein	Nein	Nein	Ja
Saisonzeiten	1998/99	1999/2000	1998/99	1998/99
Spielbare Saisons	1 bis unendlich	1 bis unendlich	1 bis 100	1 bis unendlich
Schwierigkeitsstufen	3	5	5	10
Komplexitätsstufen				
Netzwerk-Modus	Max. 10 Spieler	Max. 10 Spieler	Max. 4 Spieler	4 Spieler
Internet-Modus	Nein	Gegen Gebühr	Nein	Nein
Hilfe-Funktion	Ja	Ja	Ja	Nein
Editor	Ja	Ja	Ja	Ja
Spielszenen	20	20	30	30
Fanartikel-Verkauf	Ja	Ja	Ja	Ja
Freie Positionierung	Ja	Ja	Ja	Ja
d. Spieler a. d. Feld	Ja	Ja	Ja	Ja
Hallenturniere	Nein	Nein	Ja	Nein
Illegale Aktionen	Nein	Nein	Ja	Nein
Jugendarbeit	Nein	Nein	Ja	Ja
Presse-Interviews	Nein	Nein	Ja	Ja
Spieler aus-/Verleihen	Ja	Ja	Ja	Ja
Spieler-Beobachtungen	Ja	Ja	Ja	Ja
Taktik-Automatik	Ja	Nein	Ja	Ja
Trainings-Automatik	Ja	Ja	Ja	Ja
Trainingslager	Ja	Ja	Ja	Ja
Verinswechsel	Ja	Ja	Ja	Ja

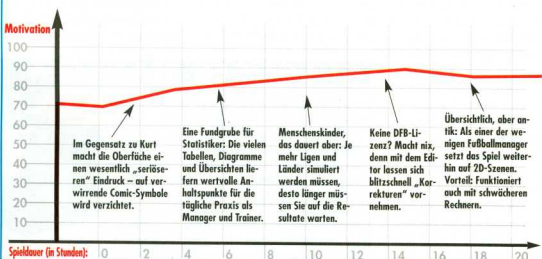
PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- +** Sehr komplexer Fußballmanager – Spielfeld für Monate
- +** Gut durchdachte Oberfläche mit vielen „Abkürzungen“
- +** Ausgezeichneter Editor zum Ändern von Wappen, Spielernamen etc.
- +** Enorm umfangreiche Statistiken- und Auswertungsfunktionen
- Stellenweise etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung
- Zum Teil recht lange Wartezeiten auf Berechnungen
- Nicht mehr zeitgemäße 2D-Spielszenen ohne 3D-Support/Sprachausgabe

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wieviel Einarbeitungszeit Sie in den *Kicker Fußballmanager* investieren müssen, hängt von Ihren Vorkenntnissen ab. Fortgeschrittene mit *Anstoss-/Bundesliga Manager*-Praxis finden sich sofort zurecht.





Im Transfermenü grenzt man die Suche nach den passenden Spielern durch simple Schieberegler ein. Hier suchen wir gerade Verstärkung fürs Mittelfeld.



„Geht raus und spielt sie in Grund und Boden“: Während der Halbzeitpause bietet sich die Möglichkeit, die Mannschaft für die zweiten 45 Minuten zu motivieren.

IM VERGLEICH

Anstoss 2
Kicker Fußballmanager
Kurt
Bundesliga Manager 98
Bundesliga 99

Anstoss 2 Gold bleibt die Referenz: Kein anderes Spiel bietet so viele Möglichkeiten und ist gleichzeitig so einfach zu bedienen. Kurt ist derzeit in einer günstigen 40-Mark-Budget-Version zu haben und macht in der Oberklasse Platz für den stark verbesserten Nachfolger Kicker Fußballmanager. Software 2000s Bundesliga Manager 98 kann da nicht mehr mithalten und rutscht eine Klasse tiefer. Electronic Arts startet im kommenden Monat mit dem vielversprechenden Bundesliga 2000 einen neuen Anlauf – inklusive DFB-Lizenz.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gelobene Mittelebene ■ Mittelsklasse ■ Unterklasse

Entwicklung Ihres Teams ließ sich erst gar nicht verfolgen, weil viele Werte nach einer Saison wieder auf Null zurückgesetzt wurden. Jetzt gibt es neben „ewigen Tabellen“ und historischen Angaben auch eine hochinteressante Rubrik namens „Serien“: Das Programm fahndet in der Datenbank nach außergewöhnlichen Vorkommnissen, Serien und Rekorden, die ein Team hingelegt hat. Dort erfahren Sie unter anderem, daß die meisten Tore zwischen der 21. und der 39. Minute fallen, daß Ihre Jungs seit fünf Spielen kein Gegentor mehr kassiert und 45 Prozent der Zweikämpfe gewonnen haben. Die vormals sehr unübersichtlichen und lückenhaften Team- und Spieler-Informationen wurden extrem erweitert; die Informationen sind fein säuberlich nach Themen sortiert und bieten Daten satt, von der Stärke-Entwicklung bis hin zur Summe aller jemals auf dem Platz verbrachten Spielminuten.

Im Preis enthalten: ein Editor

Wenn Sie auf den Bildern auf diesen Seiten einige prominente Namen und Porträts sowie vertraute Vereinswappen entdecken, dann nur deshalb, weil wir derlei Details mit dem Editor „korrigiert“ haben. In Wirklichkeit müssen Sie nämlich mit verfälschten Spieler-namen und Phantasie-Emblemen vorlieb nehmen. Die abgescanneten Fotos und Wappen im PCX-Format laden Sie einfach anstelle der mitgelieferten Dateien ein und speichern ab – fertig. Und wenn Sie mögen, weisen Sie dem Linksaufen das Porträt eines Kollegen oder Freundes zu. Genauso schnell und einfach ändert man Vereinsnamen, Trikotfarben und sogar Haut- und Haarfarben der Kicker. Der Editor kann aber noch mehr, denn damit zimmert man sich Ligen und Turniere ganz nach Wunsch (inklusive Auf- und Absteigern) – auf diese Weise wird auch die vielzitierte „Europa-Liga“ Realität.

Internet gegen Aufpreis

Wer einen gemächlichen Fußballmanager-Abend zusammen mit Freunden vor dem PC erleben möchte, agiert dabei abwechselnd mit bis zu zehn Mitspielern, die sich jederzeit ein- und ausklücken können; im Netzwerk funktioniert dies mit maximal vier Managern. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Die Internet-Variante dieses Spiels nennt sich Kicker Fußballmanager Online und ist vom Funktionsumfang praktisch identisch mit der CD-ROM-Fassung, stellt aber ein eigenständi-

STATEMENT



Loslegen und nicht mehr aufhören können – der Kicker Fußballmanager ist eines dieser seltenen Spiele, auf die das zutrifft. Wer gerne in Tabellen, Statistiken und Übersichten herumfriemelt, für den ist der Kicker Fußballmanager mindestens ebenso interessant und ergiebig wie das Kicker-Sonderheft zum Bundesligastart – alles drin, alles dran. Die neue Highscore-Liste mit „Medaillen“ für sportliche und finanzielle Erfolge spornt zusätzlich mächtig an. Zumindest in den ersten Stunden während der Steuerung: Noch nach Tagen habe ich Dinge entdeckt, die sich anklücken lassen und von denen ich bis dahin nichts ahnte – das darf bei einer guten und ausgereiften Benutzeroberfläche eigentlich nicht passieren. Da der einzige ernstzunehmende Konkurrent Anstoss 3 voraussichtlich nicht mehr in diesem Jahr erscheint, gibt es zum Kicker Fußballmanager für erfahrene Spieler bis Weihnachten keine Alternative. Auch Einsteiger, die genügend Einarbeitungszeit mitbringen, werden mit diesem Spiel viele spannende Abende verbringen. Sollten Sie für so ein komplexes Spiel weder Zeit noch Muße haben, würde ich stattdessen auf Bundesliga 2000 von Electronic Arts warten.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS

Software	Single-PC	10
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	3
AGP	Internet	2
Cyrix 6x86	Force Feedback	2
AMD K6-2	Audio	2
BENÖTIGT		
Pentium 133, 32 MB RAM,	4xCD-ROM, HD 180 MB	
EMPFOHLEN		
Pentium 200, 64 MB RAM,	8xCD-ROM, HD 180 MB	
VERGLEICHBAR MIT		
Anstoss 2, Kurt, BM 98		

RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	75%
Sound	55%
Steuerung	80%
Multiplayer	81%
Spielepaß	
Spiele	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Heart-Line
Preis	ca. DM 80,-

NHL 2000

Puckmunteres Treiben

Photo Credit: Elio Hensch / Allsport

Große Worte schallten aus Kanada über den großen Teich: NHL 2000 sollte wieder einmal schöner, besser und echter werden. Wir haben die Verkaufsversion der beliebten Eishockey-Serie unter die Lupe genommen, um für Sie herauszufinden, ob sich wirklich ein Jahrtausend-Produkt dahinter verbirgt.

Was ist neu an NHL 2000? Die Designer hatten ja nur knapp ein Jahr Zeit, um den hervorragenden Vorgänger zu verbessern. Im wesentlichen sind es der neue Karriere-Modus, das Spielen über das Internet und die Möglichkeit, selbst



Mittendrin statt dabei: Bei NHL 2000 sind Sie dank toller Grafik und gelungener Steuerung hautnah am Geschehen.



Bei Verletzungen oder wenn ein Spieler von der Strafbank zurückkehrt wird dieses Geschehen praktischerweise anhand eines kleinen Fensters ins Spiel eingeblendet.

erschaffenen Spielern beliebige Gesichter aufzukleben – der Rest besteht aus minimalen grafischen und spielerischen Korrekturen. Herzstück von NHL 2000 ist die Lizenz der nordamerikanischen Eishockey-Liga NHL, die EA Sports samt allen Teams, Logos und Spielern eingekauft hat. So kommen Sie in den Genuß aller originalen Namen, wenn Sie ein Freundschaftsspiel bestreiten, eine Saison absolvieren, an einem Turnier teilnehmen oder sich im Penalty-Schießen versuchen. Vom übersichtlichen Hauptmenü aus gelangen Sie flott in die jeweiligen Unterbereiche, in denen Sie das Spiel nach Herzenslust konfigurieren dürfen, um das Regelwerk, den Schwierigkeitsgrad und den Umfang des optisch-akustischen Feuerwerks zu justieren. Offensichtlich hat man sich bei EA Sports die Kritik an dem in manchen Augen unausgewogenen Schwierigkeitsgrad zu Herzen genommen und erneut versucht, es allen recht zu machen. Neben den drei Stufen Rookie (mit langsamem Spielablauf), Pro (normale Geschwindigkeit) und All-Star (bessere Torhüter) läßt sich jedem Team noch ein Handicap verpassen, so daß es zwischen den drei Schwierigkeitsgraden zahlreiche Abstufungen gibt. Die gute Nachricht für Profis ist, daß der All-Star-Modus etwas anspruchsvoller geworden ist, ohne die Torhüter künstlich zu stark wirken zu lassen.

Alles Übungssache

Zu Beginn sollten Sie sich eines der NHL-Teams oder eine Nationalmannschaft aussuchen und sich mit

den Übungen beschäftigen, durch die Sie lernen, richtig zu laufen, zu schießen oder zu checken. Ein anschließendes Spiel im Beginner-Modus mit vereinfachten Regeln hilft Ihnen dabei, sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Vor Ihrem ersten echten Match macht es Sinn, sich mit den Taktiken für das Spiel auseinanderzusetzen. Diese werden mit erklärenden Texten und kleinen Animationen anschaulich dargestellt und können mit nur einem Mausklick sofort in der Praxis erprobt werden. So finden Sie vergleichsweise schnell heraus, welche Position der Stürmer Ihrer Spielweise am besten entgegenkommt, und können sich auch mit den Feinheiten des Eishockey vertraut machen, wenn Sie Einsteiger sind. Die Steuerung ist ebenfalls recht simpel gehalten und ähnelt der aus NHL 99. Neben den Richtungstasten gibt es noch vier Funktionen für Pässe, Schüsse, Sprints und Tricks. Die sogenannten Tricks resultieren im Angriff in einem geschickten Schlenker, in der Abwehr in einem regelwidrigen Check – der Schiedsrichter ahndet aber je nach eingestellter Kleinlichkeit nicht alle Vergehen, so daß Sie diese relativ unbesorgt einsetzen dürfen. Abhängig von der gewählten Häufigkeit der Raufereien während eines Spiels kann es natürlich vorkommen, daß ein Gegenspieler nach einem Check seine Handschuhe auf den Boden pfeffert und wutentbrannt Ihren Kufenflitzer angreift. Diese Raufereien werden mit wüstem Getörmel auf den vier Aktionstasten bestritten, sind keinesfalls eine ernsthafte Box-Simulation und können



Im Gegensatz zum Vorgänger fallen bei NHL 2000 die Tore aus allen möglichen Positionen gleich gut. Jeder Spieler darf Täuschungsmanöver einsetzen.

daher auch ganz abgeschaltet werden. Während einer Saison führen die harten Checks gelegentlich zu Verletzungen, die wichtige Spieler manchmal wochenlang ausfallen lassen. Diese Meldungen werden während eines Spiel ebenso angezeigt wie gute oder schlechte Serien von Stars, auf die Sie mit

einer geänderten Aufstellung reagieren sollten.

Steile Karriere

Wenn Sie Ihr Lieblingsteam mit einem selbst erschaffenen Spieler auswerten wollen, wird das diesmal zur besonderen Freude. Sie dürfen

SCHÖNHEITSCHIRURGIE



So sieht Obi-Wan Kenobi als grimmiger Stürmer der Anaheim Mighty Ducks aus.

Das Einbinden beliebiger Fotos ins Spiel ist eines der Highlights von NHL 2000. Sie müssen nur etwas Sorgfalt bei der Festlegung der markanten Punkte wie Mund und Augen walten lassen und darauf achten, daß das Foto die Person möglichst von vorne zeigt und gut ausgeleuchtet ist. Der neue Spieler kann dann problemlos an andere Spieler verschickt werden, um zum Beispiel bei OnLine-Spielen dafür zu sorgen, daß er von allen zu sehen ist.

Als Grundlage diente dieses Foto von der Star-Wars-Homepage.





Die Torhüter sind in NHL 2000 leichter zu überwinden als in früheren Versionen, doch kommen die Pässe deutlich schlechter durch die geschickter agierenden Abwehrreihen.



Die Zeitlupe zeigt besonders schöne Spielzüge aus interessanten Perspektiven. Diese Wiederholungen lassen sich auch abschalten, falls der Spielfluss nicht gestört werden soll.

nicht nur alle Daten von der Größe bis zur Schußgenauigkeit bestimmen, sondern dem NHL-Crack auch ein neues Gesicht verpassen. Dazu benötigen Sie ein gut ausgeleuchtetes, geschnittenes Porträtfoto, auf dem die Person den Kopf möglichst gerade hält. In NHL 2000 markieren Sie Augen, Mund und Nase sowie den Umriss des Gesicht und lassen vom Programm den Rest übernehmen – mit ein wenig Fummelerei haben Sie schnell den Dreh raus und können ganze Teams mit neuen Gesichtern ausstatten. Natürlich darf man von dieser Option nicht zuviel

TESTCENTER

NHL 2000

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600									
CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/ 333			Pentium III/ 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2 ¹									
Voodoo Banshee ¹									
Voodoo3 ¹									
Rage128									
TNT									
TNT2 Ultra									
Software									

¹ Unterstützung über Direct3D

■ Unspielbar
■ Spielbar
■ Flüssig
■ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X768									
CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/ 333			Pentium III/ 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2 ¹									
Voodoo Banshee ¹									
Voodoo3 ¹									
Rage128									
TNT									
TNT2 Ultra									
Software									

¹ Unterstützung über Direct3D

■ Unspielbar
■ Spielbar
■ Flüssig
■ Geht nicht

TUNING

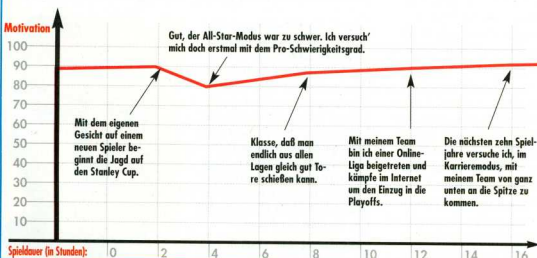
Die Leistung ist auf einem Pentium-II-System schon recht gut, vorausgesetzt, Sie haben mindestens 64 MByte RAM in Ihrem Rechner. Falls Sie einen schwächeren Pentium-Prozessor besitzen, sollten Sie die Grafikdetails verringern. So kommen Sie trotz alledem in den Genuß des Spiels.

TREIBER & BUGS

Probleme traten schon beim Setup unserer Version auf. Die Installation wurde mit der Begründung abgebrochen, daß die verwendeten Voodoo-Treiber nicht kompatibel seien. Erst nach der Verwendung der alten Referenz-Treiber, die auf der NHL 2000-CD liegen, ließ sich das Spiel installieren. Treiber für die Voodoo3 haben die Entwickler aber offenbar vergessen, sie waren jedenfalls nicht auf der CD.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Sowohl alleine als auch gegen Freunde macht NHL 2000 höllisch viel Spaß. Dank der eingebauten Unterstützung für Online-Ligen und durch den Karriere-Modus ist für monatelange Motivation gesorgt.



INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen gemessen mit einem 24x-CD-ROM:

- Ladezeiten mit 70 MB
- MANGELHAFT**
- Ladezeiten mit 200 MB
- BEFRIEDIGEND**
- Ladezeiten mit 560 MB
- GUT**

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- +** Echt wirkende Gesichter und lebendige Animationen der Spieler
- +** Herausragender und komplexer Karriere-Modus mit vielen Features
- +** Gute, präzise Steuerung mit mehr Möglichkeiten als bei NHL 99
- +** Spielen über das Internet ist endlich vernünftig möglich
- +** Online-Ligen werden direkt im Programm unterstützt
- +** Das problemlose Einbinden beliebiger Gesichter für neue Spieler
- +** Automatisches Update der Spielerkader per Internet
- Grafikbugs: Spieler und Publikum zappeln oft hektisch
- Spieler hängen teilweise am Tor oder Schiedsrichter fest
- Nervig lange Ladezeiten bei kleineren Installationsgrößen



Die Jubelrufe Ihrer Spieler dürfen Sie mit eigenen Sounddateien ergänzen.



Bei besonders harten Checks fliegt dem Opfer sogar der Helm davon.

erwarten, denn alle Spieler besitzen einen eckigen Kopf, und die Paletten der Haar- und Hautfarben passen nicht immer zum Konterfei, so daß Sie manchmal mit einem Grafikprogramm nachhelfen müssen. Dafür paßt sich das Gesicht der jeweiligen (Gefühls-)Lage ebenso sichtbar an wie bei den übrigen Cracks. Besonders reizvoll ist diese Option, wenn Sie Ihr eigenes Gesicht einbauen und dann als Rookie in den brandneuen Karrieremodus starten. Dieser erstreckt sich über zehn simulierte Jahre und bietet nicht nur die Möglichkeit, als Spieler nach Höherem zu streben, son-

dern auch als Trainer und Geschäftsführer. Sie können jedes Spiel Ihres Teams simulieren lassen und sich nur um die Aufstellung sowie den Spielerhandel kümmern oder als Neuling versuchen, sich bis zum Gewinner des Stanley Cups hoch zu spielen. Die einzelnen Spiele während Ihrer Karriere können Sie – wie alle anderen Matches – gegen den Computer oder menschliche Teilnehmer an einem PC sowie per Modem, Netzwerk oder Internet absolvieren. Zwischen und während der Seasons dürfen Sie munter mit den anderen Teams Spieler handeln, die besten Rookies herauspicken oder sich um die sogenannten Free Agents prügeln, genau wie im wirklichen Leben.

Mehr Abwechslung

Jedes Spiel wird erneut von Marc Hindelang (Kommentator bei DSF) und Co-Sprecher Gerhard Leinauer mit Kommentaren begleitet. Großartige Änderungen gegenüber dem Vorjahr gibt es nicht; die Sprachausgabe ist weiterhin die beste in Sportspielen, obgleich noch lange nicht perfekt. Ärgerlich sind dagegen die Jubelschreie der Spieler nach einem Tor, die nur teilweise vernünftig klingen. Nur allzu oft hört es sich an, als würde ein betrunkenes Rumpelstiltzchen ins Mikrofon lallen. Glücklicherweise dürfen Sie diese lächerlichen Dateien mit eigenen Soundschnipseln ersetzen. Und wie spielt sich NHL 2000 denn nun? Die Gretchenfrage ist alles andere als leicht zu beantworten, denn die Unterschiede zum Vorgänger sind so subtil, daß sie erst nach einigen Dritteln offenbar werden. Insgesamt wirkt NHL 2000 realistischer, denn es gibt mehr Spielzüge, wie sie auch in der NHL vorkommen. Der Spieler besitzt erfreulicherweise mehr Möglichkeiten, Tore zu erzielen, doch kommt es immer wieder zu Aktionen der computergesteuerten Mitspieler, die einen vor Wut ins Gamepad beißen lassen. Sowohl der sogenannte „SmartPass“ als auch die Zielhilfe fielen im Test nicht gerade durch herausragende Nützlichkeit auf und dürfen zumindest von Profis getrost ignoriert werden. NHL 2000 spielt sich somit einen Tick besser als sein Vorgänger und einziger Konkurrent, setzt aber keine neuen Maßstäbe.

Florian Stangl

AUFS EIS GEFÜHRT

EA Sports gibt bei NHL 2000 nicht nur Profis allerhand Möglichkeiten, das Spiel auszureizen, sondern hilft auch Einsteigern, sich mit der Steuerung und dem Spielablauf in Ruhe vertraut zu machen. Besonders hilfreich sind die Tutorials, die in zehn Übungen alle wichtigen Elemente des Spiels erklären und Sie alleine auf dem Eis üben lassen. Wer mag, kann die Übungen auch dazu nutzen, ähnlich den alljährlichen All-Star-Events der NHL kleine Wettbewerbe zu veranstalten.



Alle Übungen werden kurz erklärt, zusätzlich hilft das umfangreiche Glossar.



Der Slalom-Kurs eignet sich auch gut für Wettrennen mit Freunden.

STATEMENT

Besser kann man es wohl nicht machen – wenn man sich nur ein Jahr Zeit läßt. NHL 2000 ist natürlich die beste derzeit erhältliche Eishockey-Simulation. Durch den Karrieremodus und das Importieren von Gesichtern ist die Neuschaffung für echte Fans durchaus sinnvoll. Gelegenheitsspieler können aber mit dem Vorgänger ebenso leben. Denn ganz glücklich bin ich mit NHL 2000 nicht: Die Spieler zapeln immer noch so nervig wie 1996, die Sprachausgabe stimmt oft nicht mit dem Geschehen überein, einige Tore entstehen mehr aus Zufall denn aus Planung und bei der Grafik gibt es genügend Alltönen der 99er-Engine. Großes Ärgernis ist der zu niedrige Schwierigkeitsgrad, da ich selbst im All-Star-Modus viele Partien zweistellig gewinne. Diesmal drück ich ein Auge zu, weil der Karrieremodus für Langzeitmotivation sorgt, aber 2001 will ich mehr sehen!

STATEMENT

Angesichts logischer Innovationen wie der Möglichkeit zur Gesichtstransplantation oder der Karriereleiter wird kaum jemand frenetische Jubelsänge anstimmen. NHL bleibt rasant, spielerisch eindrucksvoll und wurde in Details zugegebenermaßen noch verbessert; die Keeper etwa wirken endlich menschlich angreifbar, während Abstaubertore zur Ausnahme verkommen sind. Doch so langsam gerät EA Sports in arge Rechtfertigungsnot, was den einjährigen Produktionszyklus der Serie anbelangt. Abseits vom nackten Kommerz mag mir dafür kein richtiges Argument mehr einfallen. Besitzer der 99er Version sollten allenfalls der zusätzlichen Mehrspieleroption wegen einen weiteren Hunderter über die Ladentheke wandern lassen. Daß sich NHL 2000 wie selbstverständlich zum Kronenträger seiner Sparte aufschwungt, bleibt davon allerdings unberührt.

IM VERGLEICH

NHL 2000	
NHL 99	
NHL 98	
Actua Ice Hockey 2	
Actua Ice Hockey	

Auf der Suche nach einem guten Eishockey-Spiel führt kein Weg an EA Sports vorbei. NHL 2000 setzt die seit Jahren bekannte Linie mit weiteren, wenn auch nur kleineren Verbesserungen fort. Doch selbst die ein beziehungsweise zwei Jahre alten Vorgänger stehen immer noch weit über der Konkurrenz, die bislang vor allem von Gremlin produziert wurde. Doch weder Actua Ice Hockey noch dessen Nachfolger reichen an die zu Recht beliebte NHL-Serie heran.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

SPECS & TECS

Software	Single-PC	6
Direct3D	ModemLink	12
3Dfx	Glide	Netzwerk
AGP	Internet	12
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 70 MB

EMPFOHLEN
Pentium 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

VERGLEICHBAR MIT
NHL 99, Actua Ice Hockey 2

RANKING

Sportspiel	
Grafik	90%
Sound	88%
Steuerung	91%
Multiplayer	92%
Spielepaß	90%
Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-

Civilization 2: Test of Time

Halbes Blendwerk

Kaum ein Spiel heimste ähnlich viele Lobpreisungen ein wie Sids Mei(st)erwerk Civilization 2, obwohl es zu keinem Zeitpunkt vom heute gängigen Massenhype begleitet wurde. Drei Jahre nach Verkaufsstart erscheint eine Sonderedition mit nicht ganz identischem Inhalt.

Test of Time stellt Sie unverändert vor die Aufgabe, eine Zivilisation aufzubauen und zu Ruhm und Reichtum zu führen. Beginnend in der Epoche von Höhlenmensch und Säbelzahn tiger, nehmen Sie Stufe um Stufe in der Evolutionsgeschichte, damit beizen der Weltraum bevölkert werden kann. Mit der Motivation und Fütte-

rung des eigenen Stammes ist dabei allerdings die Arbeit nicht getan: Konkurrierende Königreiche erfordern diplomatisches Geschick und früher oder später mit Sicherheit militärische Härte per Mausklick.

Genügte im Urprogramm allein die Ankunft im All bereits für den Sieg, muß heute auch dort noch munter weitergesiedelt, die Macht gesichert werden. Der weit verzweigte Technologiebaum, der das Spielgefühl ständig verändert, wurde für die Neuauflage weitgehend unberührt gelassen: Von Handwerk, Kunst, Literatur und Architektur bis hin zu den wissenschaftlichen Resultaten der Gegenwart ist alles zu finden. Den Wegfall der grobkörnigen Minister-Videos wird allenfalls eine Randgruppe beklagen.

Doppelherz und trotzdem alt

Neu ist die Möglichkeit zur simultanen Verwaltung der Erde und eines besetzten Planeten, die etwas unglücklich modifizierte Steuerung sowie die leicht aktualisierte Grafik. Zwei zusätzliche Spielvarianten, angesiedelt im Science-Fiction- und im Fantasybereich, erweitern in erster



Civilization, wie es lebt und lebt: entdecken, siedeln, erforschen, bekriegen, Frieden schließen. Im Vergleich zum Urprogramm wurde nichts von Bedeutung verändert.

Linie die Anzahl der wählbaren Völker. Darüber hinaus bieten sie einen großen Stab neuer Einheiten wie Kampfaber oder Sagenwesen. Bemerkenswert: Im „fantastischen“ Midgard dürfen Sie nicht nur den Boden, sondern gleichzeitig die Wolken und die Unterwelt umgraben sowie am-einzigen vorgefertigten Szenario des Programms teilhaben. Spielerisch macht keine der Innovationen einen gravierenden Unterschied. Man fühlt sich eben wie einst beim Klassiker selbst. Der Test of Time nimmt einen deshalb erwartungsgemäß gefangen; die alte Sucht bricht bei Fans sofort wieder durch. Nur drängt sich die Frage auf, inwiefern die Neuauflage eines Programms Sinn macht, das bereits zwei Nachfolger derselben Güteklasse vorweisen kann?

Thomas Borovskis ■



Nur wenige wichtige Ereignisse werden von halbwegs spektakulären Videosequenzen begleitet.



Grafisch macht die Unterwelt keinen sonderlich guten Eindruck. Aber sie bringt Abwechslung ins bekannte Geschehen.

STATEMENT

Die Änderungen halten sich in Grenzen, liebe Civ-Gemeinschaft. Ob im Himmel oder auf Augenhöhe mit dem Teufel. Selbst im Phantasereich Midgard bleibt Test of Time der vertraute Klassiker. Die Grafiken sind bestimmt kein Augenschmaus, die neuen Einheiten bringen nur oberflächlich Neues, und ein einziges Szenario scheint mir ein bißchen wenig. Selbstverständlich hat Civ 2 nichts an spielerischer Qualität verloren: Es ist eines der großartigsten Programme aller Zeiten. Aber die neu hinzugewonnenen Attribute rechtfertigen höchstens für Abhängige den verlangten Obolus. Schließlich stehen mit Call to Power und Alpha Centauri zwei moderne Alternativen zur Wahl.



Die Science-Fiction-Variante bietet andere Einheiten, beispielsweise Kampfaber.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	8
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	8
AMD K6-2	Audio	8

BENÖTIGT

Pentium 166, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 55 MB

EMPFOHLEN

Pentium 200, 32 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 214 MB

VERGLEICHBAR MIT

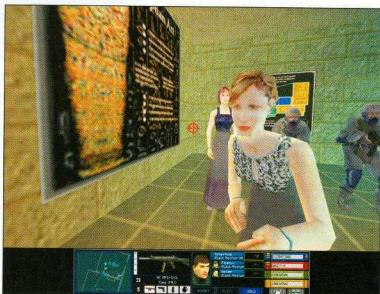
Alpha Centauri, Civ: Call to Power

RANKING

Strategie

Grafik	55%
Sound	59%
Steuerung	71%
Multiplayer	81%
Spiele Spaß	79%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 90,-



Diese beiden verschüchterten Damen werden in einem Museum gefangen gehalten. Viele der Missionen in *Rogue Spear* haben die Befreiung von Geiseln zum Ziel.

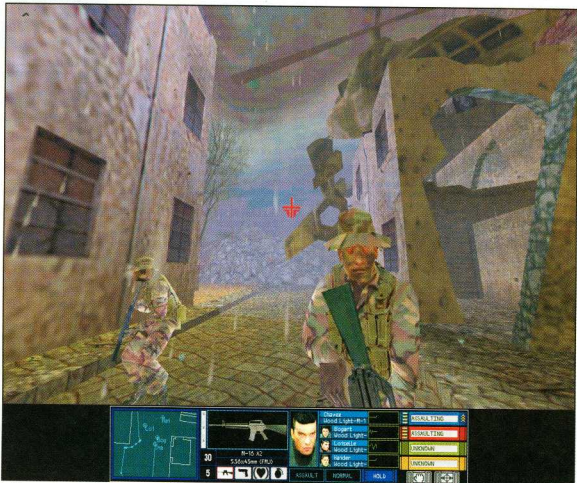


In dieser Kirche lauern zahlreiche Gegner. Neben einer verbesserten Grafik kann *Rogue Spear* auch mit Wettereffekten wie Regen, Schnee oder Nebel aufwarten.

Rogue Spear

Starke Truppe

Vor ziemlich genau einem Jahr erschien ein Spiel, das sich nicht nur innerhalb kürzester Zeit zum absoluten Geheimtip entwickelte, sondern so ganz nebenbei auch noch den Grundstein für aktuelle Action-Strategie-Mixturen wie *Hidden & Dangerous* legte: *Rainbow Six*. Nach dem eher mittelpträglichen Mission-Pack *Eagle Watch* kehrt die Anti-Terrorgruppe nun in einem neuen, eigenständigen Abenteuer zurück.



Im Kosovo ist ein Hubschrauber abgestürzt. Während Sie versuchen, Überlebende zu bergen, werden Sie von Serben angegriffen.

Wir schreiben das Jahr 2001. Die Welt ist ein dunkler, unwirtlicher Ort, der einem Pulverfaß gleicht. Auf allen Kontinenten, toben Kriege oder schwelen politische Konflikte; gleichzeitig wird die internationale Staatengemeinschaft von zahlreichen Terrorakten gebeutelt. Als klar wird, daß sich hinter den Anschlägen mehr verbirgt als nur Einzeltaten radikaler Extremisten, übernimmt die Sondereinsatztruppe *Rainbow Six* den Fall. Diese fiktive Gruppe besteht aus Soldaten, die speziell zur Vereitelung terroristischer Gewaltakte wie beispielsweise Geiselnahmen, Bombenattentate und Entführungen eingesetzt wird. Fortan werden Sie als Anführer des Teams an die Krisenherde der Welt geschickt und müssen mit strategischem Geschick, einer ausgetüftelten Einsatzführung und umsichtiger Vorgehensweise gegen die Polit-Bösewichte vorgehen.

Terror Worldwide

Allzu viel hat sich im Vergleich zum Vorgänger *Rainbow Six* nicht verändert: Für jeden der insgesamt 18 Einsätze stellen Sie sich zunächst Ihr Team zusammen, nachdem Sie in einem ausführlichen Briefing über die Sachlage, den Einsatzort und die beteiligten Terror-Organisationen informiert wurden. In-

IM VERGLEICH

Rogue Spear

Rainbow Six

Spec Ops

Delta Force

Hidden & Dangerous

Rainbow Six begründete vor einem Jahr fast ein neues Genre: Die Mischung aus Action- und Strategieteilen hatte man vorher in dieser Konsequenz nicht gesehen. Doch selbst heute ist die Liste vergleichbarer Spiele noch sehr überschaubar: Einzig Hidden & Dangerous von Take 2 verfügt über ein ähnliches Spielprinzip, kann aber wegen seiner etwas hakeligen Handhabung nicht mithalten. Alle anderen aufgeführten Action-Strategien haben schon alleine aufgrund ihres höheren Alters schlechte Karten gegen Rogue Spear.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

samt stehen 20 Mitglieder zur Verfügung, aus denen maximal acht ausgewählt werden können. Jede Figur hat Spezialfähigkeiten und mehr oder weniger stark ausgeprägte Charaktereigenschaften (Stärke, Führungsqualität, Selbstbeherrschung etc.), die sich im späteren praktischen Einsatz bemerkbar machen können. Schon in dieser frühen Planungsphase kann eine falsche Wahl über Erfolg oder Mißerfolg entscheiden. Geht es in einer Mission beispielsweise um die Entschärfung einer Bombe, sollte man sich selbstverständlich einen Sprengstoffexperten in sein Team holen; Scharfschützen eignen sich andererseits hervorragend dafür, besetzte Gebäude zu beobachten und aus großer Distanz Terroristen zu eliminieren. In diesem Zusammenhang sollte man auch darauf achten, seine Einheiten mit ausreichend Munition, Waffen und Zusatzsequipment auszustatten. Neben Sniper-Gewehren, Pistolen mit Schalldämpfer und Handgranaten gehören auch Schutzanzüge und Blendgranaten zum Handwerkszeug. Als nächster Schritt folgt die Einsatzplanung. Auf einer detaillierten Karte, die auf Wunsch auch im 3D-Modus anwählbar ist, geben Sie Ihren Kollegen, die Sie vorher in mehrere kleine Untergruppen aufgeteilt haben, den Weg durch das besetzte Gebäude oder Terrain



Leider wirken die Gesichter der Soldaten sehr kantig; die Animationen der Figuren sind dagegen sehr flüssig und realistisch ausgefallen.

In vielen Fällen müssen Geiseln befreit werden, die von Terroristen bewacht werden. Geschieht ihnen etwas, gilt die gesamte Mission als gescheitert.

Das übersichtliche Interface beinhaltet Informationen über das aktuell ausgewählte Team und das Inventar sowie eine kleine Übersichtskarte zur Orientierung.

vor. Hierbei setzen Sie nicht nur Wegpunkte, sondern bestimmen auch, an welchen Stellen besonders vorsichtig vorgegangen werden soll, wo ein Trupp auf weitere Befehle warten soll, an welcher Stelle sich Ihre Scharfschützen auf die Lauer legen und vieles mehr. Gerade in dieser Phase des Spiels kommt es auf strategisches Geschick und Feingefühl an – da die Truppen im späteren Einsatz exakt von Ihnen vorgeschriebenen Weg verfolgen, kann schon eine kleine Fehlplanung das Ableben gleich mehrerer Elitesoldaten zur

Folge haben. Da diese für den Rest der Kampagne dann unwiderruflich weg sind, stellt dies einen herben Verlust dar. Wer sich die Vorplanung des Geschehens anfangs noch nicht zutraut oder sich erst einmal mit dem Action-Teil von Rogue Spear beschäftigen möchte, kann in den ersten Missionen noch den Computer diesen theoretischen Part übernehmen lassen. Der Rechner setzt dann nicht nur die günstigsten Wegpunkte, sondern wählt auch die geeigneten Einheiten aus und sorgt für die richtige Ausrüstung. Wer den Vorgänger zu

Rogue Spear gespielt hat, wird bis zu diesem Punkt wenig Veränderungen bemerkt haben. Nicht nur das zur Verfügung stehende Personal ist dasselbe, auch das Benutzerinterface gleicht weitgehend dem von Rainbow Six. Lediglich einige Kleinigkeiten wurden verbessert – so ist jetzt beispielsweise die Planungskarte, die den Einsatzort darstellt, klarer gestaltet und übersichtlicher. Auch das Arsenal an Befehlen, die man seinen Kollegen in der Theoriephase des Spiels geben kann, wurde ein wenig aufgestockt. Die wirklich auffälligen Modifikationen

SO SPIELT SICH ROGUE SPEAR

Wie beim Vorgänger Rainbow Six teilt sich auch in Rogue Spear das Gameplay in eine theoretische und eine praktische Phase auf. Den typischen Ablauf einer Mission stellen wir Ihnen hier kurz dar.



Jede Mission startet mit einem Briefing, das Informationen über die Terroristen und deren Motive beinhaltet.



Nun beginnt man, aus den 20 verfügbaren Mitgliedern bis zu acht Soldaten zu einem Team zusammenzustellen.



Das Team wird ausgerüstet. Neben den üblichen Waffen stehen auch Blendgranaten und Radargeräte zur Verfügung.



Die Truppe wird in Untergruppen (maximal vier) aufgeteilt, die später unabhängig voneinander operieren können.



auf einer Karte festgelegt, die später exakt abgelaufen werden.



Im Stil eines 3D-Shooters bewegen Sie sich nun durch das Gelände und begegnen sich auf Terroristenjagd.

TESTCENTER

Rogue Spear

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2									
Voodoo Banshee									
Voodoo3									
Rage 128									
TNT									
TNT 2 Ultra									
Software									

■ Unspillover

■ Spillover

■ Flüssig

■ Geht nicht

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2									
Voodoo Banshee									
Voodoo3									
Rage 128									
TNT									
TNT 2 Ultra									
Software									

Unspecified

SiS300

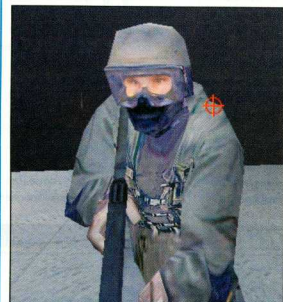
Flxpin

Geode nvidia

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig □ Geht nicht

SOFTWARE

Durch die verbesserte Grafikengine macht Rogue Spear im Vergleich mit dem Vorgänger Rainbow Six optisch eine sehr viel bessere Figur. Es lassen sich Auflösungen von bis zu 1024x768 Bildpunkten wählen; durch die Unterstützung von 3D-Beschleunigern sehen die Figuren aber auch in niedrigeren Auflösungen sehr gut aus.



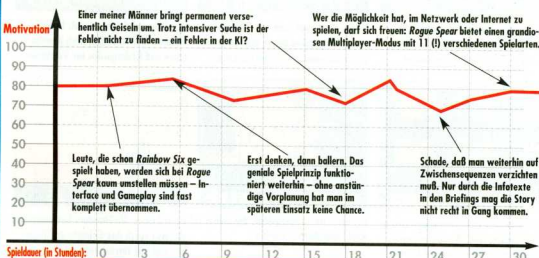
800x600 Bildpunkte



1.024x768 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Ähnlich wie Rainbow Six ist auch Rogue Spear ein eher kurzes Vergnügen, bei dem dafür aber der Spannungspiegel konsequent auf „hoch“ steht. Für die kurze Spielzeit entschädigt weiterhin ein grandioser Multiplayermodus.



TREIBER & BUGS

Rogue Spear bietet drei verschiedene Installationsgrößen an, von denen die Vollinstallation auf einem Rechner im Testcenter fehlgeschlag. Sonst sind uns keine weiteren Bugs aufgefallen. Wenn man davon absieht, daß auf einer Voodoo3 kein Softwaremodus möglich ist. Die Bugs des Vorgängers sind zum größten Teil verschwunden. So wurde beispielsweise die KI stark verbessert.

TUNING

Um Rogue Spear flüssig spielen zu können, sollten Sie schon einen Pentium II mit 3D-Karte besitzen. Damit es nicht zu unangenehmen Rucklern kommt, sollten Sie auch für ausreichend Speicher sorgen. Ab 64 MB RAM liegen Sie hier auf der sicheren Seite, falls Sie nicht zu viele Programme im Hintergrund laufen lassen. Um Rogue Spear zu beschleunigen, sollten Sie Details reduzieren und die Wettereffekte abschalten.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- +** Bewährte Mischung aus Action- und Strategie-Elementen
- +** Großes Arsenal verschiedener Waffen, Rüstungen und Equipment
- +** Grandiose, realistische Animationen der Spielfiguren
- +** Verbesserte Künstliche Intelligenz der eigenen Team-Mitglieder
- +** Verbesserte Grafiken mit Wettereffekten und mehr Details
- +** Neue Bewegungsmodi: Kriechen und Um-die-Ecke-schauen
- +** Sehr guter Multiplayermodus mit 11 (!) verschiedenen Spielarten
- Spielstände können während eines Einsatzes nicht gespeichert werden
- Die nur 18 Missionen sind in sehr kurzer Zeit durchgespielt



Auf Wunsch zahlreicher Rainbow-Six-Fans haben die Entwickler eine Mission designet, die an Bord eines Flugzeuges spielt.



Nicht schön, aber praktisch: In diesem Nachtsichtmodus kommen Sie auch in der Dunkelheit bestens zurecht.

werden allerdings erst im nachfolgenden Action-Teil sichtbar: Hier lenken Sie eine der ausgewählten Kleingruppen, während die anderen brav ihre Wegpunkte ablaufen und Ihren Befehlen folgen. Im Vergleich zu der etwas farbarmen und extrem kantigen Grafik, die Rainbow Six zu bieten hatte, sieht Rogue Spear deutlich besser aus.

Viel verbessert, wenig verändert

Die Schauplätze machen jetzt einen lebendigeren Eindruck und sind einfallsreicher gestaltet – gleich in der ersten Mission, die in einem New Yorker Museum spielt, schleicht man mit seinen Männern durch Räume, die mit ägyptischer Volkskunst, Ausstellungsgegenständen und Gemälden ausgestattet sind. Auch die restlichen Aufträge lassen in puncto Einfallsreichtum nichts zu wünschen übrig: 16 unterschiedliche Orte wird die Rainbow-Truppe im Laufe ihrer Karriere besuchen, darunter einen Öltanker, ein Opernhaus in Prag, eine gekaperte Boeing 747 und ein zerbrochenes Dorf in Kosovo. Die Missionsziele



Der Scharfschütze ist eine der wichtigsten und unverzichtbarsten Figuren im Spiel. In dieser Mission bewacht er gerade den Ausgang eines von Terroristen gekaperten Flugzeuges, um im Notfall seinen Kollegen Deckung geben zu können.

beschränken sich meist auf die Befreiung von Geiseln und die Eliminierung sämtlicher Terroristen; vereinzelt gilt es aber auch, unerkannt in Gebäuden Wanzen und Kameras zu installieren oder wichtige Datendisketten zu stehlen. Ein großer Kritikpunkt bei Rainbow Six war die stellenweise äußerst seltsam agierende KI der Truppenmitglieder, die nun deutlich verbessert wurde: In engen Gängen oder auf Leitern

kam es vorher zu Soldatenstaus, weil die Kollegen sich gegenseitig blockierten. Dies passiert nun nicht mehr; außerdem reagieren die Terroristenjäger deutlich schneller, wenn sie unter Beschuss stehen. Nichts geändert hat sich hingegen beim Sound. Nach wie vor wird bei den Einsätzen auf Musikunterhaltung komplett verzichtet – lediglich beim Ableben eines Soldaten erklingt eine kurze Trauermelodie.

Andreas Sauerland



Ein Großteil der Missionen spielt im verschneiten Russland. Bei extremer Kälte sieht man den Atem der Soldaten und sie hinterlassen Fußspuren im Schnee.

STATEMENT

Zugegeben, Rogue Spear unterscheidet sich von Rainbow Six wie ein Hamburger von einem Cheeseburger, aber was macht das schon? Die kleinen Detail-Verbesserungen in der KI und die neuen Bewegungsabläufe kommen dem Spielverlauf sehr zugute; zusätzlich sorgt die schönere Grafik für eine zeitgemäßere Optik als beim Vorgänger. Keine Frage – wie schon der Vorgänger eignet sich auch Rogue Spear hervorragend für anspruchsvolle Actionfans, die Wert darauf legen, beim Belauern den Intellekt nicht komplett abschalten zu müssen.



STATEMENT

Man kann sicherlich geteilter Meinung darüber sein, ob eine Spielmission, in der man in einem zerbrochenen Kosovo-Dorf serbische Terroristen jagt, von großer Geschmackssicherheit zeugt. Von solchen Political-Correctness-Überlegungen einmal abgesehen, gibt es an Rogue Spear kaum etwas zu bemängeln. Wer Rainbow Six kennt, der weiß, wie nervenaufreibend es sein kann, in absoluter Totenstille mit einem kleinen Team durch vermeintlich leere Gebäude zu schleichen und hinter jeder Ecke einen Gegner zu vermuten. Die detaillierte Planungsphase vor jeder Mission verleiht Rogue Spear eine beachtliche Spieliefe, das Leveldesign ist einfallsreich, und von der ersten Minute an ist Hochspannung angesagt. Nur schade, daß auch Rogue Spear im Vergleich zum Vorgänger nichts wirklich Neues bietet – aber andererseits: Warum sollte man etwas reparieren, das nicht kaputt ist?



SPECS & TECHS

Software	Single-PC	1
Direct3D	MademLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium II/266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium III/333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT
Rainbow Six

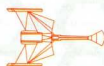
RANKING

Action	
Grafik	80%
Sound	77%
Steuerung	79%
Multiplayer	83%
Spielspaß	81%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Take 2
Preis	ca. DM 80,-

Endlich gibt es ein Sternenflotten-Kampfspiel, das seinen Namen verdient.

STAR TREK®



Klingonen Kommando-Kreuzer (K-D7C)
4 Disruptoren
3 Phaser 1
6 Phaser 2
3 Traktorenstrahlen
6 Transporter
Größenklasse: 3

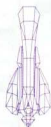


Hydrantischer Paladin
Dreadnought (HDN)

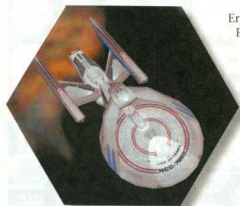
- 4 Fusion
- 4 Hellbores
- 2 Phaser 1
- 6 Phaser 2
- 2 Phaser G

Basierend auf dem erfolgreichen und legendarischen Brettspiel "Star Fleet Battles", versetzt Dich Star Trek Command direkt auf die Kommandobrücke der aufregendsten Echtzeit-Space-Combat-Simulation, die es jemals gab.

Dutzende multifunktionale Displays bieten sofortigen Zugang zu allen entscheidenden Systemen. Waffen, Schilde, Sensoren, Transporter, Entertrupps, Minen, Maschinenraum, Wissenschaft und Energiemanagement.



Erlebe einen 30-jährigen Feldzug, in dem Du vom Lieutenant Commander zu einem hochrangigen Admiral mit einer Befehlsgewalt über Zerstörer, schweren Kreuzern und Dreadnoughts aufsteigst.

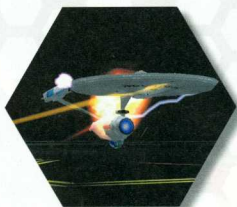


Jeder Taktiker weiß, daß eine wohlüberlegte Balance zwischen Geschwindigkeit und Feuerkraft entscheidend ist. Wähle aus 4 unterschiedlichen Schiffsklassen und über 50 Schiffshüllen Dir Dein Schiff aus.



STAR TREK®: Star Trek Command™ Software ©1999 Interplay Productions. All Rights Reserved.™ © & © 1999 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Portions ©1979-1999 Amariello Design Bureau. All Rights Reserved. Portions © QuickSilver Software, Inc. All Rights Reserved. Some elements based upon the board games created by Amariello Design Bureau. Star Trek is a registered trademark of Paramount Pictures and Star Trek Command and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, "By Gamers. For Gamers.", "14 East and the 14 East logo are trademarks of Interplay Productions. QuickSilver Software and the QuickSilver Software logo are trademarks of QuickSilver Software, Inc. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

Alle Bilder sind original Screenshots



Kommandiere über 50 einzigartige
Einsätze oder stelle die klassischen
Kampf-Szenarien aus der
Original-Serie nach.



Schwerer
Föderationskreuzer (F-CB)
4 Photonentorpedos
6 Phaser 1
2 Traktorstrahlen
3 Transporter
Größenklasse: 3

Ⓜ Schwöre
Loyalität dem
Klingonischen
Imperium, der
Föderation des Planeten,
dem Romulanischen
Sternenimperium,
dem Hydranischen
Königreich, dem Lyranischen
Imperium oder der Gorn-
Konföderation.

Ⓜ Diverse Übungen und Anleitungen
werden Dir den Umgang mit dem
umfangreichen Kontrollsystem schnell
ermöglichen.

Ⓜ Spiele zahlreiche Multiplayer-Modi
inklusive "Tribble Trouble" und den
gemeinsamen Raumbasisangriff mit bis
zu 6 Spielern oder Mann-gegen-Mann über
Modem oder Netzwerk.

S T A R T R E K[®]
STARFLEET COMMAND[™]



www.interplay.com/sfcommand.html



Föderation



Klingonen



Romulaner



Lyraner



Hydraner



Gorn



Homeworld *Spiel ohne Grenzen*

Homeworld ist der gewagte Versuch, Echtzeitstrategiespiele vom Boden zu lösen und flotte 3D-Grafik anstatt liebgewonnener Isometrie-Perspektiven zu benutzen. Sah es zuerst danach aus, als würde man sich womöglich zu sehr auf optisches Blendwerk verlassen, war beim Test schnell klar, daß Homeworld nicht nur grafisch neue Maßstäbe setzt.

Dutzende von kleinen Raumschiffen umschwärmen eine träge Fregatte, feuern Hunderte von Lasergeschossen wie Nadelstiche auf das Opfer. Die Zerstörung des gigantischen Gegners scheint zum Greifen nah, da ereilt das Geschwader der verzweifelte Hilferuf des Mutterschiffs: Die Fre-

gatte war nur ein Ablenkungsmanöver, und der Gegner zieht gerade drei mächtige Zerstörer um das Herzstück ihrer Flotte zusammen. Können Sie Ihre Jagdstaffel schnell genug abziehen, um dem bedrohten Mutterschiff zu helfen? *Homeworld* versetzt Sie mitten hinein in grandiose Weltraumschlach-

ten, in denen Sie Feldherr und Regisseur in einem sind. Sie bauen Einheiten, sammeln Rohstoffe und koordinieren Angriffspläne, doch dürfen Sie gleichzeitig dank der frei beweglichen Kamera die Schlachten ins rechte Licht rücken, so wie weiland George Lucas seinen Krieg der Sterne. Die phantastische 3D-

Grafik von Sierras *Homeworld*, die tollen Spezialeffekte und detaillierten Schiffe sind ein optischer Leckerbissen, der seinesgleichen sucht. Das eigentliche Spiel steht dem in nichts nach, denn das Entwicklungsteam Relic hat es geschafft, so abwechslungsreiche Missionen zu basteln, daß diese sogar ausreichen, die Hintergrundgeschichte zu erzählen.

Homeworld Galactica?

Erinnern Sie sich noch an *Kampfstern Galactica*? Commander Adama und seine Piloten hatten in dieser Fernsehserie (mit Kino-Ablegern) die Aufgabe, den einstigen Heimatplaneten Erde zu finden und vor den bösen Cylonen zu erreichen. In *Homeworld* stehen Ihnen zwei Völker zur Auswahl (Taidan und Kushan), die jeweils in ihrer Kampagne entdecken, daß sie eigentlich von einer ganz anderen Welt stammen und mit einem gigantischen Mutterschiff aufbrechen, diese zu suchen. Dummerweise verstoßen sie mit dem Bau eines Hyperantriebs gegen ein jahrtausende altes Abkommen und



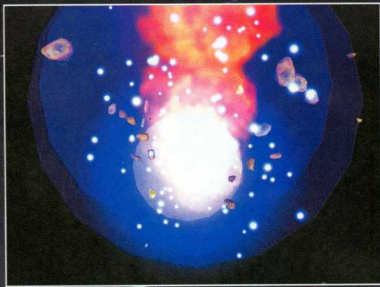
Das Mutterschiff ist nicht bewaffnet und muß unter allen Umständen geschützt werden. Hier können Ihre Jäger auch auftanken und repariert werden.



Gerät das Mutterschiff in arge Bedrängnis, kann man es mit Reparaturschiffen mühsam wieder aufpäppeln. Falls der Gegner Ihnen lange genug Zeit läßt ...



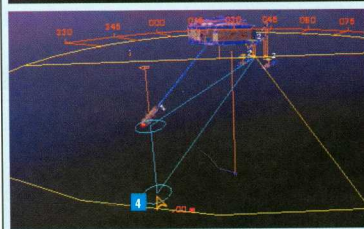
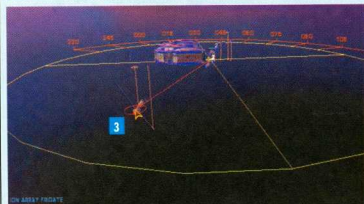
Wie wütende Hornissenschwärme hängen sich die Gegner an Ihre Einheiten. Nur mit dem richtigen Mix von Raumschiffstypen werden Sie Herr der Lage.



Die Zerstörung eines gegnerischen Großkampfschiffes belohnt Sie mit einer farbenprächtigen Explosion. Schade, daß es keinen Replay-Modus gibt.

DIE NAVIGATION

So einfach ist das Navigieren: Diese drei Fregatten **1** sollen den Gegner **2** attackieren. Um näher an den Angreifer zu gelangen, stellen Sie den Blickwinkel so, daß Sie ihn gut sehen können. **3** Dann drücken Sie „M“ und bewegen den Zielkreis über die Position des Gegners. **4** Abschließend drücken Sie „Umschalten“ und justieren die Höhe – und Ihre Staffel greift an.



werden fortan erbittert gejagt. Die Hintergrundgeschichte sowie der Missionsverlauf sind übrigens für beide Völker exakt gleich; einzig jeweils zwei Einheiten sind unterschiedlich. Die Raumschiffe unterscheiden sich nur im Aussehen, besitzen aber die gleichen Fähigkeiten. Die Geschichte wird zwischen den Missionen anhand seltsamer Videosequenzen erzählt, die in Schwarz-weiß gehalten sind und weder technisch noch künstlerisch heutigen Ansprüchen genügen. Glücklicherweise erfahren Sie während eines Einsatzes mehr über die Geschichte. Die Missionen sind enorm abwechslungsreich und komplex, denn nur selten läuft es auf das Zerstören einer gegnerischen Flotte hinaus, und selbst dann sorgen Nebenaufträge für Abwechslung. Oft müssen Sie sich gegen eine Übermacht wehren, Zivilisten retten oder Technologien stehlen.

Simple Steuerung

Wenn Sie Homeworld das erste Mal sehen, dürfte Ihnen unklar sein, wie um Himmels willen man bloß seine Einheiten steuern und gle-

ichzeitig den Überblick behalten soll. Doch das Relic-Team hat sich speziell bei der Bedienung viel Mühe gegeben. Die generelle Steuerung erklären wir Ihnen im nebenstehenden Kasten ausführlich;

IM VERGLEICH

Homeworld	
Alpha Centauri	
Star Wars: Rebellion	
Star Trek: Battle	

Homeworld ist bislang einzigartig, und das nicht nur wegen der tollen 3D-Grafik. Das spannende Missionsdesign, in das die Story eingebunden ist, ist den meisten Konkurrenten Lichtjahre voraus. Alpha Centauri ist wesentlich komplexer und weniger actionlastig, Rebellion dagegen läuft trotz Star Wars-Ambiente an Spritzigkeit und Flair missen. Birth of the Federation kann eigentlich nur die zugestärkte Star Trek-Lizenz vorweisen, ansonsten provoziert es Gähn-Anfälle.

■ Referenzklasse	■ Oberklasse	■ Gehobene Mittelklasse	■ Mittelklasse	■ Unterklasse
------------------	--------------	-------------------------	----------------	---------------



Aus der Nähe betrachtet ist zu erkennen, daß sich die Geschütztürme dieser Korvette unabhängig voneinander bewegen lassen.



George Lucas könnte es nicht besser. Sierras Homeworld versetzt Sie in die Mitte epischer Weltraumschlachten.

DER SCHLÜSSEL ZUM ERFOLG

Ganz egal, ob Sie gegen den Computer oder menschliche Mitspieler antreten: Wenn Sie nicht wissen, wie Sie Ihre Truppen richtig einsetzen, werden Sie weder einzelne Schlachten überleben, noch die Heimatwelt finden. Der Schlüssel zum Erfolg in *Homeworld* ist, verschiedene Einheiten zu ausgewogenen Stoßtrupps zu kombinieren und gleichzeitig zu wissen, was man mit welchen Raumschiffen angreift und verteidigt. Einige der Schiffe und Spezialfunktionen stehen Ihnen übrigens erst zur Verfügung, wenn Sie die entsprechenden Technologien erforscht haben. Unser kleiner Auszug aus den rund 30 verschiedenen Einheiten im Spiel zeigt Ihnen die grundsätzlichen Möglichkeiten:

Taidan Scout Fighter

Der Name deutet es bereits an: Der bewaffnete Aufklärer ist klein, schnell und vor allem billig. Natürlich bietet er sich daher an, mit diesem kleinen Flitzer unbekannte Gebiete zu erforschen, da es Sie nicht hart trifft, wenn er entdeckt und vernichtet wird.

Masse:40 Tonnen
Spezialfunktion:Nachbrenner



Kushan Ion Cannon Frigate

Auch wenn sie wie eine überdimensionierte Nähmaschine aussieht, ist die Ionkanonen-Fregatte eine echte Kampfmaschine. Diese Fregatten sind teuer, aber sie sind es auch wert. Stellen Sie eine Gruppe aus zwei oder besser drei dieser technischen Wunderwerke zusammen, beordern eine Staffel Abfangjäger zu ihrem Schutz ab und zerlegen dann in Ruhe angreifende Großkampfschiffe.

Masse:57.000 Tonnen
Spezialfunktion:Keine



Taidan Light Corvette

Die Leichte Korvette besitzt einen massiven Kraftwerk sowie schwere Panzerung und ist daher eines der langsamsten Schiffe. Allerdings besitzt sie einen mächtigen, drehbaren Geschützturm, der sogar die schnellsten Gegner erhaschen kann. Dadurch eignet sich die Leichte Korvette hervorragend, um das träge Mutterschiff gegen Attacken zu verteidigen.

Masse:400 Tonnen
Spezialfunktion:Keine



Kushan Cloaked Fighter

Der Tarnkappenjäger steht nur den Kushan zur Verfügung und kann sich – wie der Name schon sagt – unsichtbar machen, um dadurch hervorragende Hinterhalte zu legen oder gegnerisches Gebiet aufzuklären. Der Nachteil ist, daß der Jäger sich enttarnen muß, um feuern zu können, was ihn relativ verwundbar macht.

Masse:40 Tonnen
Spezialfunktion:Tarnkappe



Taidan Assault Frigate

Die Sturmfrigate ist ein echter Allrounder unter den größeren Raumschiffen. Sie besitzt vier große Geschütze sowie zwei Abschußvorrichtungen für Plasmabomben. Die Geschütze sind zwar zu langsam für kleine und schnelle Jäger, eignen sich aber hervorragend gegen Korvetten und andere Großraumschiffe.

Masse:45.000 Tonnen
Spezialfunktion:Keine



Kushan Interceptor

Die Abfangjäger sind langsamer als die Scouts, besitzen aber viel stärkere Geschütze. Somit eignen sie sich sehr gut gegen feindliche Jäger und gegen größere Schiffe, wenn man sie in ausreichender Zahl einsetzt.

Masse:60 Tonnen
Spezialfunktion:Keine



Taidan Defense Fighter

Dieses Spezialraumschiff besitzen nur die Taidan. Es greift zwar nicht die gegnerischen Schiffe selbst an, aber vernichtet deren verschossene Raketen. Dadurch ist es ein hervorragender Schutz für andere Einheiten, wenn man darauf achtet, den Defensivjäger durch entsprechenden Geleitschutz zu sichern.

Masse:75 Tonnen
Spezialfunktion:Keine



grundsätzlich gilt, daß mit der Maus und wenigen Tasten alle Manöver schnell zu erledigen sind. Egal, ob Sie eine Staffel formieren, einen Sammler schützen oder eine entlegene Ecke des Raumsektors aufklären wollen – nach dem Absolvieren des vorbildlichen Tutorials ist das kein Problem mehr. Im Prinzip läßt sich *Homeworld* trotz der 3D-Grafik so leicht bedienen wie andere Strategiespiele. Auch die grundsätzlichen Aufgaben erscheinen vertraut. Sie schicken einen Sammler los, der Asteroiden oder Gaswolken in Rohstoffe umwandelt, forschen nach besseren Technologien und bauen Ihre Flotte auf. Das Vorhaben, gleich in den ersten Missionen Dutzende von Kampfschiffen zu bauen und damit den Gegner zu überrennen, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Zum einen gibt es gar nicht genug Rohstoffe, zum anderen sorgen die vielen, von den Designern sorgsam ausgearbeiteten Ereignisse in jeder Mission dafür, daß Sie ganz andere Sorgen haben. Da Sie fast immer mit arg knappen Rohstoffen auskommen müssen, ist es besonders wichtig, die richtige Taktik im Kampf zu wählen. Um sich spätere Missionen zu erleichtern, sollten Sie Ihre Einheiten



Ist ein Angriff ausgetüftelt, dürfen Sie für ein paar Momente in Ruhe zusehen.

Das dunkle Vermächtnis

Ab Mitte Oktober erhältlich!

GORKY 17

Die Geheimdienste der NATO-Staaten berichten, daß das russische Militär eine ihrer ehemals "geheimen Städte" dem Erdboden gleich gemacht hat - GORKY17. Die Gründe dafür sind unbekannt...

Das Ereignis erregt sofort die Aufmerksamkeit der Medien. Ein dreiköpfiges Einsatzkommando unter Führung von Cole Sullivan wird entsandt, um den Vorgängen auf den Grund zu gehen...

- Aufbau von vielen unterschiedlichen Charakteren und fordernde taktische Kämpfe auf hohem Niveau
- Stimmungsvolle Hintergründe, Zoom-Ins und variierende Kamerawinkel für wichtige Szenen
- Die spannende Story ist im Grenzbereich zwischen Horror und Science Fiction angesiedelt
- Der unheimliche Soundtrack und spektakuläre Cutscenes verleihen jeder Location ihre eigene Atmosphäre
- Spektakuläre Waffeneffekte mit partikelbasierten Explosionen, Colored Lighting und Texturanimationen
- Faszinierendes 3D-Beleuchtungssystem und daran angepaßte, realistische Schattendarstellung
- Vollständig dreidimensionale, echtzeitberechnete Kreaturen mit detaillierten Texturen
- Einsatz von Motion-Capturing für natürliche Bewegungsabläufe aller Charaktere

TopWare
INTERACTIVE

METROPOLIS
SOFTWARE HOUSE

Spielbare Demo unter:
www.gorky17.de





1 Mit „Steuerung“ und einer Zahlentaste fassen Sie mehrere Schiffe zu einer neuen Gruppe zusammen. 2 Mit einem Rechtsklick auf ein Raumschiff öffnet sich dieses Menü, das auch über Tastenkürzel zu bedienen ist. 3 Hier stellen Sie das Angriffsverhalten Ihrer Einheiten ein. Jedes Schiff kann eine individuelle Einstellung besitzen. 4 Die verschiedenen Formationen machen tatsächlich Sinn. Um gewinnen zu können, müssen Sie diese geschickt variieren. 5 Hier können Sie bequem aus allen angewählten Einheiten die gewünschten herauspickern, falls das Gewusel auf dem Bildschirm zu unübersichtlich ist. 6 Der Balken zeigt den Zustand der gewählten Einheit an. Beim Mutterschiff erkennen Sie auch, wie viele Truppen angedockt haben.

keine der beiden Seiten spürbare Vorteile besitzt. Durch den Kontakt mit anderen außerirdischen Rassen erhalten Sie im Tausch gegen Rohstoffe neue Technologien und können sogar mit speziellen Schiffen gegnerische Einheiten

entführen und diese für sich nutzen.

Alles in Formation

Die aufregenden Kämpfe können keinesfalls nur durch Masse gewon-



Sieben taktisch grundverschiedene Formationen stehen zur Auswahl.

nen werden, da der Computergegner erschreckend clever agiert und genau weiß, mit welchen Schiffen er Ihnen am meisten zusetzen kann. Daher sollten Sie sich unbedingt mit den Fähigkeiten Ihrer Einheiten (siehe Kasten) und den Formationen vertraut machen, die diese einnehmen können. Zum Beispiel eignet sich die Kugelformation sowohl für den Angriff mehrerer Einheiten auf ein größeres Schiff, als auch zur Verteidigung gegen feindliche Geschwader. Wichtig sind die Taktiken, die Sie Ihren Truppen aufkotztroyieren dürfen. So bedeutet die Einstellung „Ausweichend“, daß die Schiffe mehr Energie für den Antrieb verwenden, um nicht so leicht getroffen zu werden. „Aggressiv“ eignet sich dagegen, wenn der Gegner sich nicht mehr wehren kann. Untermauert wird das Spektakel durch schneidige Sprachausgabe mit unterschiedlichen Sprechern, die jedes Manöver kommentieren und auf neue Entwicklungen aufmerksam machen. Im Mehrspielermodus unterscheidet sich Homeworld nur wenig von anderen Strategiespielen, außer, daß auch hier mehr Denkarbeit verlangt wird. Wer weder Netzwerk noch Internetzugang besitzt, kann sich im Scharmützels-Modus mit bissigen Computergegnern herumschlagen.

Florian Stangl

STATEMENT



Homeworld ist das Half-Life unter den Strategiespielen. Zum einen steckt das phantastische Missionsdesign voller Überraschungen, zum anderen wird die spannende Geschichte durch die Einsätze erzählt, nicht andersrum. Das grafische Feuerwerk ist erstklassig und die Steuerung trotz der ungewohnten Dreidimensionalität beispielhaft eingängig. Am besten gefällt mir aber, daß man bei Homeworld nicht gewinnt, indem man den Gegner mit einer Masse an Raumschiffen überschwemmt. Dank der geschickt platzierten Rohstoffe und gut ausbalancierter Einheiten hilft nur eine ausgeklügelte Strategie. Wer nicht in 3D denkt und nur von zwei Seiten angreift, hat keine Chance. So schön das alles ist, so unverständlich ist die Tatsache, daß beide Völker die gleiche Kampagne besitzen – so wird nix aus dem zweiten Durchspielen von Homeworld. Schade auch, daß es nur vier Einheiten gibt, denn so fehlt im Mehrspielermodus die Abwechslung. Homeworld ist ein herausragendes Spiel, das mit mehr Feinschiffen wäre eine 90er-Wertung drin gewesen.

STATEMENT



Command & Conquer 1, Commandos, Dungeon Keeper, Homeworld – manche neuartigen Spielideen muß man einfach erstmal ausprobieren, um zu wissen, wie fesselnd sie sind. Als der Stangl vor einigen Monaten was von „genial“, „revolutionär“ und „hast du noch nicht gesehen“ faselte, hab' ich noch gedacht: Meine Güte, der läßt sich aber leicht beeindrucken. Inzwischen weiß ich aus eigener Erfahrung: Homeworld ist nicht nur ein verflucht originelles Spiel, sondern auch ein Grund für durchgespielte Nächte. Da kann man Homeworld eigentlich nur noch wünschen, daß es sich ordentlich verkauft – dann leistet sich Sierra vielleicht auch einen Grafiker, der vernünftige Zwischensequenzen rendert. Und unter Umständen läßt man sich auch ein paar charismatische Helden und Halunken einfallen, die die Atmosphäre auf Wing Commander-Niveau hieven. Ansonsten: Homeworld ist einfach klasse – meine Empfehlung für alle, die sich an 2D-Echtzeitstrategie sattgespielt haben. Aber unterschätzen Sie bloß nicht den enormen Hardware-Hunger!

IM GRIFF

Homeworld ist genauso einfach zu steuern wie Command & Conquer oder StarCraft, auch wenn es auf den ersten Blick etwas verwirrender aussehen mag. Mit der Maus und ein paar Tasten bewegen Sie sich nach wenigen Minuten Eingewöhnungszeit so sicher wie ein Han Solo im Asteroidenfeld. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Kamera bewegen und Einheiten auswählen können:



Mit der linken Maustaste wählen Sie eine Einheit aus, genau wie in anderen Strategiespielen.



Drücken Sie die linke und rechte Maustaste, können Sie näher an ein Objekt heranzoomen.



Wollen Sie mehrere Einheiten auswählen, können Sie mit der linken Taste einen Rahmen ziehen.



Wollen Sie mehrere Einheiten auswählen, können Sie mit der linken Taste einen Rahmen ziehen.



Mit der gedrückten „Umschalten“-Taste fassen Sie einzelne Raumschiffe zu einer Gruppe zusammen.



Mit der mittleren Maustaste oder „F“ sorgen Sie dafür, daß die Kamera dem gewählten Schiff folgt.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	1
3Dfx Glide	Netzwerk	4
AGP	Internet	4
Cyrix 6x86	Force Feedback	4
AMD K6-2	Audio	4

BENÖTIGT

Pentium III / 233, 32 MB RAM, HD 630 MB

EMPFOHLEN

Pentium III / 500, 64 MB RAM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT

Battlezone, StarCraft

RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	90%
Sound	86%
Steuerung	85%
Multiplayer	89%
Spielepaß	89%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Relic/Sierra
Preis	ca. DM 80,-

DAS
3D-ECHTZEIT-
STRATEGIE
SPIEL



SPANNUNG
PUR



ACTIONREICHE
MISSIONEN



AB
OKTOBER

WWW.THANDOR.DE

innonics

www.innionics.de

REVIEW

E-Games

Dead Reckoning



Descent 3 für Arme.

„Besser gut geklaut als schlecht selbstgemacht“, werden sich die Entwickler von *Dead Reckoning* gedacht haben, als sie diese grandios trashige Mischung aus *Unreal Tournament* und *Descent 3* auf die wackeligen Beine stellten. Doch leider lief der Plan schief – und jetzt müssen die Herren von Software Exklusiv versuchen, einen der schlechtesten Simpel-Shooter des Jahres unter die Leute zu bringen. Der Spieler tritt in einem kleinen Flieger in 15 Weltraum-Kampfkampagnen gegen verschiedene Bots an und kann sich dabei von Wingmen unterstützen lassen, deren KI (ähnlich wie die der Gegner) gegen Null tendiert. Nach und nach werden mehr Kampfschachplätze freigeschaltet – ob aber tatsächlich ein Spieler jemals alle Arenen zu Gesicht bekommen wird, ist fraglich; die meisten werden wohl mangels Abwechslung vorher eingeschlagen sein. Auch in optischer Hinsicht läßt *Dead Reckoning* jeglichen Anspruch vermissen: Die Grafik-Engine produziert Explosionen, die einen eher an fehlerhafte Grafikkarten als an schweißtreibende Überlebenskämpfe denken lassen und die Raumschiffe sehen aus wie Plastikmodelle, die mit leuchtenden Tennisbällen um sich schießen. Die Sprachausgabe spottet ebenfalls jeder Beschreibung und die Soundeffekte klingen, als wären sie daheim im Keller aufgenommen worden. Fazit: *Dead Reckoning* ist leider in jeder Hinsicht ein Fehlschlag – es sei denn, Sie haben eine masochistische Ader oder ein ausgesprochenes Faible für Hardcore-Trash. (as) ■

RANKING

Spielspaß 11%

INFO

Software Exklusiv, Action,
Preis ca. DM 70,-

Nations Fighter C.



Flieger auf der Suche nach Abwechslung.

Viel Lärm um nichts: Seit weit über einem Jahr kündigt Psygnosis die Flugsimulation *Nations WWII Fighter Command* an und prahlt mit Features wie „unübertroffenen Grafiken“, „echter Flugphysik“, „historischer Akkuratess“ sowie einem Erscheinungstermin von „März 1999“. Nichts von alledem ist eingetroffen. Mittlerweile ist Oktober und die ehemals ordentlichen Grafiken sind völlig veraltet. Die drei historischen Kampagnen entpuppen sich als Aneinanderreihung von jeweils 15 einfallslos gestalteten Missionen, die sich um keinen Deut von denen anderer Simulationen unterscheiden. Allein oder mit Flügelmännern hat man jedesmal die Aufgabe, die Lufthoheit in einem Gebiet zu gewinnen oder wiederherzustellen. Die Gegner erzeugen ihre Gefährlichkeit dabei allein durch ihre Überzahl – von Intelligenz oder fliegerischem Können keine Spur. Abwechslung entsteht in *Nations WWII Fighter Command* lediglich durch die hohe Anzahl von 17 Flugzeugen, die der Spieler selbst steuern kann. An ein Ressourcenmanagement, eine umfassende Einsatzplanung oder gar an eine interaktive Hintergrundgeschichte haben die Spielentwickler offensichtlich nicht gedacht. Auch das Flugmodell kann die lange Entwicklungszeit des Spiels nicht rechtfertigen, denn die Propellermaschinen fliegen sich wie auf „Schienen“. Zudem gibt es keinen spürbaren Unterschied zwischen dem Steuern der Maschinen wie beispielsweise einer leichten P-51 Mustang und einer vergleichsweise behäbigen Messerschmidt Bf-109. (hw) ■

RANKING

Spielspaß 53%

INFO

Psygnosis, Flugsimulation,
Preis ca. DM 90,-

Nascar Road Racing



Gameplay und Grafik sind veraltet.

Nascar Road Racing ist eine einfache, sehr action-orientierte Rennsimulation, die sich in erster Linie an Genre-Einsteiger richtet. In der Rolle eines von 26 verfügbaren Nascar-Fahrern begeben Sie sich auf zwölf der bekanntesten Rennstrecken der Welt. Unter anderem stehen beispielsweise der Meibashi-Kurs in Japan oder Binghampton in New York zur Wahl. Dummerweise werden selbst Anfänger schnell erkennen, daß sie beim Kauf von *Nascar Road Racing* einem Nepp aufgesessen sind. Das Programm ähnelt eher einem typischen Fun-Racer als einer ernstzunehmenden Rennsimulation – allerdings ohne die im Genre üblichen prächtigen Grafikeffekte. Einstellungs- und Tuningmöglichkeiten wurden auf ein absolutes Minimum beschränkt; noch nicht einmal die Tastaturbelegung läßt sich frei konfigurieren. Auch das Fahrverhalten der einzelnen Wagen ist ein Witz: Beschleunigen und Bremsen wirkt sich in Kurven so gut wie gar nicht auf die Fahrphysik aus; unter den verschiedenen Wagen läßt sich ebenfalls kaum ein Unterschied feststellen – selbst die abenteuerlichsten Manöver sind möglich. Optisch ist das Raser-Debakel absolute Unterklasse: Da noch nicht einmal 3D-Beschleuniger unterstützt werden, sind Wagen, Strecken und Kulissen schmucklos und pixelig; auf Lichteffekte wurde gleich komplett verzichtet. Schäden an der Karosserie werden ebenfalls nicht dargestellt. Bleibt zu hoffen, daß nicht allzuvielen hoffnungsvolle Einsteiger auf diese Mogelpackung hereinfallen. (as) ■

RANKING

Spielspaß 14%

INFO

EA Sports, Rennspiel
Preis ca. DM 80,-

Fußball International 2000

Scheinangriff

Microsoft bläst zur Offensive – der Softwaregigant will das Sportspielgenre nicht länger den Spezialisten von EA Sports überlassen. Der erste Versuch ist mit NBA Inside Drive kläglich gescheitert, kann die zweite Attacke mit Fußball International 2000 den Durchbruch schaffen?

Es ist nicht jedermanns Sache, zehn belegte Gamepad-Tasten sowie die unterschiedlichsten Angriffs- und Verteidigungstechniken auswendig zu lernen, nur um ein paar Minuten Fußball zu spielen. Nach vor EA Sports, die mit FIFA Soccer 2000 auch wieder an den Gelegenheitsspieler denken, hat Microsoft die Marktlücke entdeckt. Weltmeisterschaften, Pokalmeisterschaften und internationale Freundschaftsspiele sind die Modi, mit denen man den unerfahrenen Spieler erfreuen will. Die 22 Fußballer jeder

Mannschaft wurden mit individuellen Ausprägungen der insgesamt sechs Eigenschaften wie Zweikampfverhalten, Kraft oder Müdigkeit für ihren Einsatz gerüstet und erfragen ohne Murren die Taktikvorgaben des Spielers. Das Fußballspiel selbst wurde auf das Notwendigste reduziert. Befindet man sich im Ballbesitz, so stehen die Optionen Schießen und Passen zur Verfügung, anderenfalls die Optionen Foul und Stochern. Hinzu kommen Tasten für den Sprint sowie für die Schußhöhe. Mit diesen Möglichkeiten können Einsteiger schnell Erfolgsergebnisse genießen, erfahrene PC-Kicker werden allerdings unterfordert. Funktionen für Schwalben, Flanken, Paß-länge etc. sind nicht vorhanden, und auch die taktischen Vorgaben erfüllen die Mitspieler nur auf Schülermannschaftsniveau. Fußball International 2000 versucht automatisch zu erkennen, welche Länge ein Paß haben soll und ob ein Torschuß, eine Flanke oder ein Befreiungsschlag gewünscht wird. Die Ergebnisse sind gar nicht mal schlecht, optimal sind sie aber nur in wenigen Situationen. Ein besonderes Ärgernis ist der automatische Wechsel der vom Spieler kontrollierten Spielfigur: Es kann



Hoch detailliert: die Animationen und Texturen erinnern kaum noch an die allzu schlichten Pixelmännchen der ersten Fußballsimulation von Microsoft.

vorkommen, daß der Wechsel mehrmals pro Sekunde ausgeführt wird, was zu Chaos auf der Spielfläche führt. Entscheidet man sich für eine manuelle Auswahl des Spielers, muß man eine willkürliche Reihenfolge der aktivierten Spieler akzeptieren. Schade, denn technisch ist Fußball International voll auf Ballhöhe. Die Spielfiguren haben individuelle Gesichter, die Bewegungen machen einen realistischen Eindruck, und die Kameraeinstellungen stellen immer den relevanten Ausschnitt dar. Gewürzt wird die Präsentation von treffenden Kommentaren zum Spielgeschehen, auch die Stadionatmosphäre entwickelt sich abhängig vom Spielverlauf. Um Freunde zu beeindrucken, ist Fußball International 2000 somit bestens geeignet.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Für Einsteiger ist Fußball International 2000 wie geschaffen. Die einfache Bedienung und die fairen Gegner gestatten auch Nichtsportlern schnelle Erfolgsergebnisse. Allerdings wird selbst ein Genre-Neuling nach kurzer Zeit bemerken, daß die automatische Umschaltung des kontrollierten Spielers viel zu schnell erfolgt und die spielerischen Möglichkeiten auf dem Platz begrenzt sind. Sogar das wegen seiner Einfachheit gescholtene Bundesliga Stars 2000 hat spielerisch die Nase vorn.



Schülermannschaft: Die Raumaufteilung selbst starker Mannschaften läßt noch zahlreiche Wünsche offen.



Multiplayer: Nur in Ausnahmesituationen ist jeder kontrollierte Spieler sichtbar.



Einstiegshilfe: Die jeweiligen Handlungsmöglichkeiten werden stets eingeblendet.

SPECS & TECHS

Software	Single-PC	4
Direct 3D	ModemLink	1
3Dfx Glide	Netzwerk	1
AGP	Internet	1
Cyrix 6x86	Force Feedback	1
AMD K6-2	Audio	1

BENÖTIGT
Pentium 133, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 20 MB

EMPFOHLEN
Pentium 266, 64 MB RAM
8xCD-ROM, HD 459 MB

VERGLEICHBAR MIT
League Soccer 98,
Bundesliga Stars 2000

RANKING

Sportspiel	
Grafik	80%
Sound	62%
Steuerung	70%
Multiplayer	78%
Spiele Spaß	74%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 90,-



AFRIKA UM 1870.

DAS INNERE DES
KONTINENTS IST KAUM
ERFORSCHT UND BIRGT
UNGEHEURE SCHÄTZE.
NACH DENEN NUR DIE VER-
WEGENSTEN ABENTEURER
ZU SUCHEN WAGEN.

UND DOCH – HÄTTE MAN
MIR FRÜHER VERRATEN, WAS
ICH UND MEINE HELFER
FINDEN SOLLTEN. WIR
HÄTTEN KEINEN MOMENT
LÄNGER GEZÖGERT! ABER
DIE ZEIT IST NICHT UNSER
EINZIGER GEGNER...

DARK SECRETS OF AFRICA

WWW.THQ.DE
WWW.NEWGSOFT.COM

VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH • 圖 COMPANY
Tel.: 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111



Microsoft Flight Simulator 2000

Flugbegleiter

Es gibt wohl keine ältere Spieleserie, die sich einer derartigen Beliebtheit erfreut: Microsoft Flight Simulator 2000 ist die achte Version einer mittlerweile 17 Jahre alten Reihe von zivilen Flugsimulationen. Und erstmals hat es Microsoft geschafft, an den Spieler zu denken.

Sechs detailliert nachgebildete Städte, zehn Flugzeuge und 21.000 Flughäfen sind die in Zahlen greifbaren Features der neuen Flugsimulatorreferenz. Hinzu kommen eine neue Grafikengine, ein überarbeitetes Wittersystem und endlich auch eine sogenannte Moving Map, die der Pilot auf einen zweiten Monitor auslagern kann. Alle anderen Elemente des Flight 98 wie das GPS, die VFR- oder die IFR-Planung wurden überarbeitet und noch einen Hauch realistischer gemacht. Sogar inhaltlich wurde an dem Spiel erstmals etwas verändert: Neben einigen auffallend phantasielosen Adventures (der

Flug von A nach B mit gelegentlichen Triebwerksausfällen) findet sich ein interaktives Tutorial, mittels dessen Anfänger und Profis gleichermaßen das Fliegen mit dem Flight Simulator lernen können. Da die einzelnen Lektionen aufeinander aufbauen und am Ende eine Belohnung wartet, ist dieses Tutorial auch aus spielerischer Sicht sehr wertvoll. Das 300 Seiten starke Handbuch wendet sich ebenfalls vor allem an Einsteiger, denen es die fliegerischen Besonderheiten der diversen Flugzeugtypen genauestens erklärt. Der „eigentliche“ Spielinhalt, nämlich die Planung und Ausführung von Langstreckenflügen, ist hingegen nur für Piloten und Flugbegeisterte interessant. Die Grafik ist einer der Hauptkritikpunkte an zivilen Flugsimulationen. Was aus etlichen Kilometern Flughöhe beinahe realistisch aussieht, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als ein Landschaftsfoto, bestehend aus metergroßen Farbplakaten. Trotz der neuen Grafikengine leidet auch der Flight Simulator 2000 an dieser Eigenart. Zwar beträgt die optisch erträgliche Mindestflughöhe nur noch zirka 1000 Meter, militärische Simulationen können dies aber längst unterbieten. Wie auch bei den Vorgängerversionen scheint die Grafikqualität ein missglückter Kompromiss zwischen Darstellungsgeschwindigkeit und Schönheit zu sein: Selbst auf aktuellen Rechnern ist die Software regelmäßig mit dem Nachladen von Texturen beschäftigt; nicht einmal der Verzicht auf sämtliche Features wie Wetter oder Luftverkehr kann für Abhilfe sorgen. Auch ansonsten ändert sich für Kenner der Vorgängerversion nicht viel. Mit der Concorde und der Boeing 777-300 gibt es gerade einmal



Geisterstadt: Die Städte sind zwar relativ dicht bebaut, einen lebendigen, glaubwürdigen oder wenigstens abwechslungsreichen Eindruck machen sie aber nicht.

zwei neue Flugzeuge, und die sechs Städte London, Paris, New York, Los Angeles, San Francisco und Chicago sind in puncto Darstellungsqualität alles andere als spektakulär. Sämtliche Add-Ons können weiterverwendet werden und profitieren von der neuen Grafikengine. Für echte Enthusiasten bietet Microsoft eine Professional-Version, die zusätzlich die Flugzeuge Raytheon/Beech King Air 350 und Mooney Bravo sowie die Städte Boston, Washington, Seattle, Berlin, Tokyo und Rom beinhaltet. Für den etwas hohen Aufpreis von DM 40,-, den die Professional-Version kostet, erhält man außerdem Editoren für die Instrumentenbreiter und die Flugeigenschaften der mitgelieferten Flugzeuge.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Auch die jüngste Version des Microsoft Flight Simulators ist wieder die sicherste Wahl für jeden, der auf der Suche nach einer zivilen Flugsimulation ist. Ausnahmsweise richtet sich das Programm nicht nur an ausgebildete Piloten, erstmals werden auch Anfänger und Fortgeschrittene angesprochen. Und was mich persönlich am meisten überrascht hat: Mit dem Flight Simulator 2000 kann man richtig Spaß haben. Wer sich für die Fliegerei interessiert, erhält mit dem ausgezeichneten Tutorial mehrere Wochen echten Spielspaß. Die „Diplome“, die man nach bestandener Prüfung erhält, sind zwar völlig unsinnig, als Motivationshilfe taugen sie aber dennoch.



Online-Wetterbericht: Das Wetter kann dem Internet geladen werden.



Kein Vertrauen in die Piloten: Mit einem Coolie-Head blickt man auf leere Sitze.



Kantenloser Schnee: Lediglich die weiße Pracht wird realistisch dargestellt.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	12
AGP	Internet	100
Cyrix 6x86	Force Feedback	1
AMD K6-2	Audio	1

BENÖTIGT

Pentium 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 566 MB

EMPFOHLEN

Pentium III/550, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 1178 MB

VERGLEICHBAR MIT

Flight Simulator 98, Fly!

RANKING

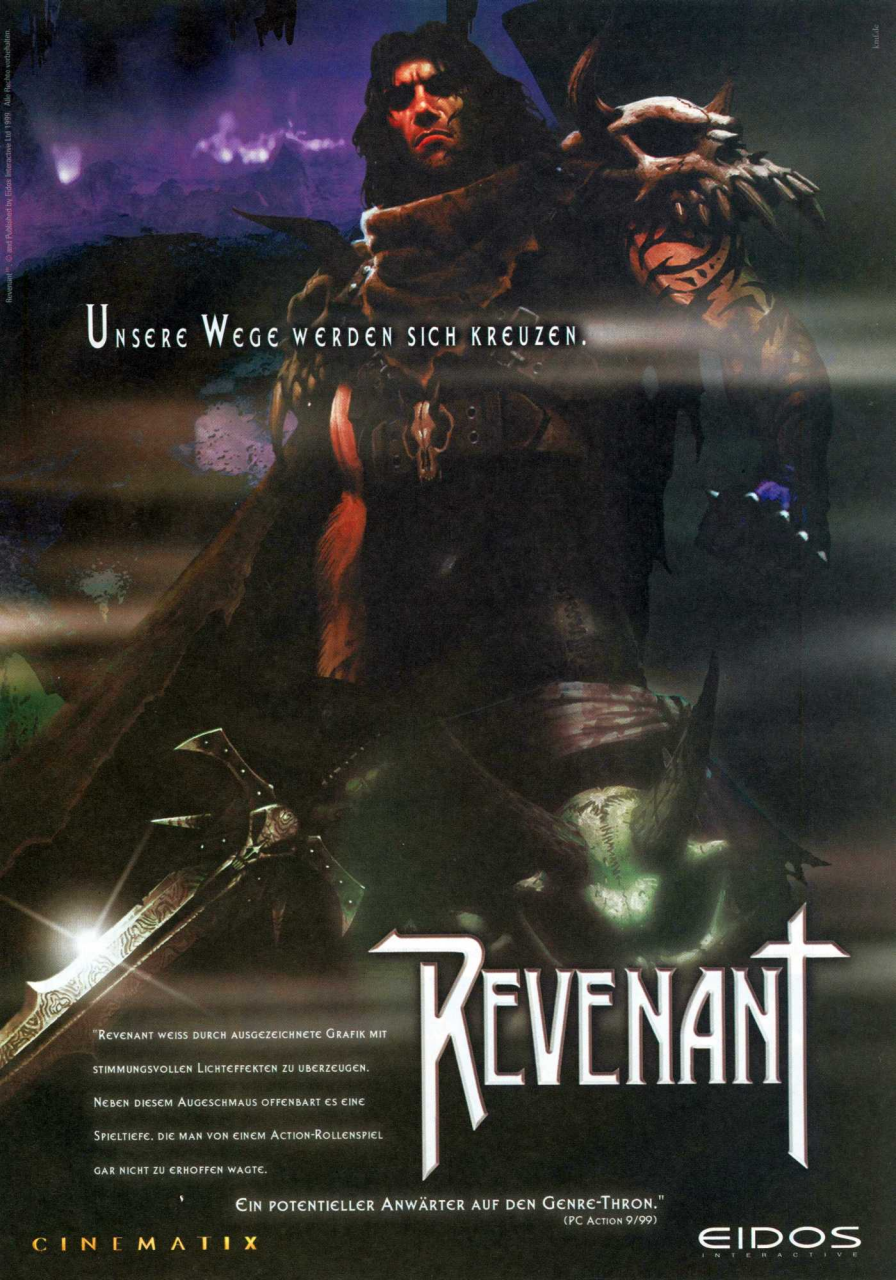
Flugsimulation

Grafik	65%
Sound	65%
Steuerung	70%
Multiplayer	52%

Spielspaß

80%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-



UNSERE WEGE WERDEN SICH KREUZEN.

"REVENANT WEISS DURCH AUSGEZEICHNETE GRAFIK MIT
STIMMUNGSVOLLEN LICHTEFFEKTEN ZU ÜBERZEUGEN.
NEBEN DIESEM AUGESCHMAUS OFFENBART ES EINE
SPIELTIEFE, DIE MAN VON EINEM ACTION-ROLLENSPIEL
GAR NICHT ZU ERHOFFEN WAGTE.

REVENANT

EIN POTENTIELLER ANWÄRTER AUF DEN GENRE-THRON."
(PC ACTION 9/99)

CINEMATIX

EIDOS
INTERACTIVE

Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen

Quotenweiber



Auch ein Jahr nach dem Erscheinen von *Die Siedler 3* sind Aufbaustrategen in aller Welt fasziniert vom Treiben der putzigen Wuselmännchen. Auf vielfachen Wunsch hat sich Blue Byte jetzt endlich entschlossen, Wuselfrauen zum Steine- und Ägypterkloppen abzukommandieren. In unserer aktuellen Völkerstudie erfahren Sie, ob die leichtgeschürzten Damen nur hübsche Honigschleckerinnen sind oder ob sie die Männerwelt des Siedler-Kosmos das Fürchten lehren.

Das erste Add-On zu *Die Siedler 3* konnte mit einem Editor, einigen Bugfixes sowie 24 weiteren Missionen keine wirklichen Neuerungen bieten. Das Verpackungsdesign der zweiten Erweiterungs-CD mit dem sich im Brustbereich deutlich wölbenden Harnisch symbolisiert auf anschauliche Weise, daß hier mehr geboten wird als eine bloße Ansammlung von Mehrspielerkarten und Patches. Tatsächlich hat sich Blue Byte nicht lumpen lassen und der bislang von männlichen Römern, Ägyptern und Asiaten bevölkerten *Siedler 3*-Welt ein viertes Volk spendiert. Dieses unterscheidet sich keineswegs nur hinsichtlich des Geschlechts von den anderen, sondern verfügt über einige Gebäude, Gerätschaften und Fachkräfte, die den Nachbarn bislang unbekannt waren. Das Volk der Amazonen ist Strategiefans allerdings nicht unbekannt, denn be-

reits in Neos hübschem *Siedler-Klon Die Völker* tummelten sich die wehrhaften Damen. Zu deren Spezialitäten gehörte es, leckere Schokofrüchten herzustellen und den aggressiven Nachbarn Manieren beizubringen.

Die Göttinnen müssen verrückt sein

Die Amazonen in der zweiten *Siedler 3*-Zusatz-CD produzieren ebenfalls süße Leckereien. Einige von ihnen verdingen sich als Imkerinnen und stellen in der Nähe eines Waldes Bienenstöcke auf, um auf diese Weise alsbald frischen Honig schöpfen zu können. Diesen verarbeiten sie dann weiter zu köstlichem Met und opfern diesen süßen Wein der Göttin Q'n'qura, die solche Freigiebigkeit stets mit einer Extrarunde Mana belohnt. Wie ihre römischen, ägyptischen und asiatischen Kollegen können

FRAUENHÄUSER

Die Blue-Byte-Entwickler haben sich alle Mühe gegeben, die Amazonen nicht nur adrett zu kleiden, sondern ihnen zudem behagliche Behausungen zu verschaffen. Wir stellen Ihnen einige im folgenden vor.

Bienenkorb Die Immenzucht betreiben die Amazonen, um Honig zu produzieren.	Gong-Werkstatt Der Magische Gong bewirkt, daß feindliche Gebäude zusammenkrachen.	Lazarett Durch magisches Getue werden verwundete Kriegerinnen wieder gesund.
Winzrei Aus Honig wird ein süßer Wein gebraut, der der Göttin geopfert wird.	Bäckerei Auch die fleißigen Amazonen verlassen sich nicht auf den Pizza-Bringdienst.	Fischerhütte Mit dem antennenartigen Dachaufbau wirkt dieses Gebäude ziemlich futuristisch.

die Priesterinnen mit dieser magischen Substanz allerhand anstellen. Beispielsweise ist es möglich, mit einem der acht Zaubersprüche den alten Alchimistenraum wahrzumachen und aus minderen Rohstoffen Gold herzustellen. Sollte das kostbare Metall einmal knapp werden und die Bienen ihrem Ruf als fleißige Arbeiterinnen so gar nicht gerecht werden, dann besteht jetzt zudem die Möglichkeit, eine Diebin ins feindliche Lager zu schicken und ein wenig Gold oder andere Güter zu stibitzen.

die Frauen ebenfalls eine gute Figur, denn obwohl sie über keine neue Waffengattung verfügen, sind sie doch im Kampf mindestens ebenso stark wie die vermeintlichen Herren der Schöpfung. Zusätzlich verfügen sie über den Magischen Gong, der nicht etwa zur Ankündigung des Mittagessens eingesetzt wird, sondern wie die ältesten feindlichen Trompeten von Jericho feindliche Gebäude zum Einsturz bringt. Wie bereits in der ersten

Starkes Geschlecht

Natürlich spielt die militärische Auseinandersetzung in *Das Geheimnis der Amazonen* genau so wie im Grundspiel eine herausragende Rolle. In dieser Disziplin machen

STATEMENT

Nach der eher enttäuschenden ersten *Missions-CD* zeigen die Blue Byte, daß sie mehr können als ein paar öde Zusatzkarten zu basteln. Zwar hat sich an den alten Mankos wie der umständlichen Steuerung und dem allzu hohen Schwierigkeitsgrad nichts geändert, aber spielerisch sorgen die Amazonen für eine herzerfrischende Brise im *Siedler*-Universum. Neue Berufe, neue Taktiken, ein hübsches Design der wehrhaften Frauen und deren Behausungen sowie zwei volle Kampagnen und zig neue Mehrspielerkarten: Bei solch einem fetten Angebot darf selbst der anspruchsvollste Siedlermaxe nicht meckern. Wer den dritten Teil der Erfolgsserie geliebt hat, der sollte jetzt unbedingt mit den coolen Amazonen die lahmenschigen Männerwelt aufmischen.



Immerhin rund drei Dutzend neue Gebäude und fast 50 Figurentypen stehen Ihnen bei den Amazonen zur Verfügung.



Die Missionen der beiden Kampagnen sind nicht eben leicht zu bewältigen. Einsteiger sollten auf unsere Tips & Tricks warten.

Missions-CD stellen die Kämpfe in den beiden Einzelspielerkampagnen eine enorme Herausforderung dar, denn die männlichen Nachbarn lassen sich von den Reizen der holden Weiblichkeit nicht blenden und gehen unbarmherzig gegen die hübsch gestalteten Gegnerinnen vor; wie ihre Kontrahenten pflegen auch die Amazonen erwachsene Strategiespieler während der Kampfszenen mit kindischem Gekieck auf eine harte Probe zu stellen. Die Existenz des Weibsvolks wird im Intro erklärt, wobei wieder der gewohnte Zeichentrickstil sowie die professionellen Synchronstimmen zum Einsatz kommen. Trotz der detailverliebten Arbeit der Entwickler wurden einige Kleinigkeiten übersehen, so etwa die richtige Benennung der Facharbeiterinnen in den Menüs. Allein für den Satz „Ein Geologe hat Eisen gefunden“ gehört der verantwortliche Programmierer vor das Amazonen-Tribunal gezerrt und von Geologinnen und Lanzenträgerinnen ordentlich gepiesackt; für die Überarbeitung des Editors sowie die hübschen Mehrspielerkarten sollten die wehrhaften



An der Grafik hat sich nichts geändert, doch sind die Karten recht hübsch und vor allem abwechslungsreich gestaltet.



Immerhin rund drei Dutzend neue Gebäude und fast 50 Figurentypen stehen Ihnen hier zur Verfügung.

Damen das Entwicklerteam jedoch lieblosen, denn jetzt können weniger militante Siedler-Fans reine Wirtschaftskriege über LAN oder Internet führen. Das Geheimnis der Amazonen wird jedoch selbst ohne Multiplayerpartien für wochenlange Unterhaltung sorgen. Neben den zumeist äußerst schwierigen Missionen bietet der überarbeitete Editor Stoff für viele weitere Spielstunden mit den nunmehr vier Völkern, so daß Sie bis zum Erscheinen von Die Siedler 4 Ende 2000 Siedelspaß en masse genießen können.

Peter Kusenberg

SPECS & TECHS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	8
AMD K6-2	Audio	8

BENÖTIGT

Pentium 166, 32 MB RAM,
4x CD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN

Pentium II / e66, 64 MB RAM,
8x CD-ROM, HD 150 MB

VERGLEICHBAR MIT

Siedler 3, Die Völker

RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	88%
Sound	70%
Steuerung	75%
Multiplayer	86%
Spielspaß	84%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 60,-



talknet 500 500 min



AOL Standard (Tarife ab 1.10.99) 255 min



MobileCom FREENET 398 min



VIAG planet-interkom premium 292 min



T-Online eco 318 min

Computer
und
Internet
Preis/Leistung
sehr gut/gut

INTERNET
LEISTUNG
sehr gut

Keiner kann länger.

500 Minuten Internet mit talknet 500 für flinke 19,90 DM monatlich. Inklusive aller Kosten. Sogar die Telefongebühren sind mit drin. Das kann sonst keiner.

Schnell Gratis-CD-ROM bestellen unter

01 80-3-20 03*

oder direkt online anmelden unter

www.talknet.de/talknet

und sofort lossurfen.

*24 Pf/min

talknet

Dein Weg ins Internet.

TALKLINE

Ich hasse Schwarzfahrer!*



Spielessen Pur!
Die Macher des erfolgreichen
Strategiespiels „Der Industriegigant“
bringen Ihnen jetzt eine neue
hochkarätige Management-Simulation!



Wer kennt das nicht:
Stunden im Stau.
Unmäßig teure Fahrkarten.
Züge ohne Anschluß.
Überfüllte, stickige Busse.
Nur allzu oft ist der öffentliche Verkehr
ein Alptraum!



Beweisen Sie in „Der Verkehrsgigant“
daß Sie's besser können:
Gebieten Sie über eine Flotte an Bus
und Bahnlinien, lenken Sie Ihr Verkehrs-
unternehmen in den siebten Profithimmel
und sorgen Sie für
zufriedene Fahrgäste.

*** Johann S. (chemals notorischer Schwarzfahrer, jetzt Verkehrsunternehmer)**

DER VERKEHRS

GIGANT



JoWood
Productions

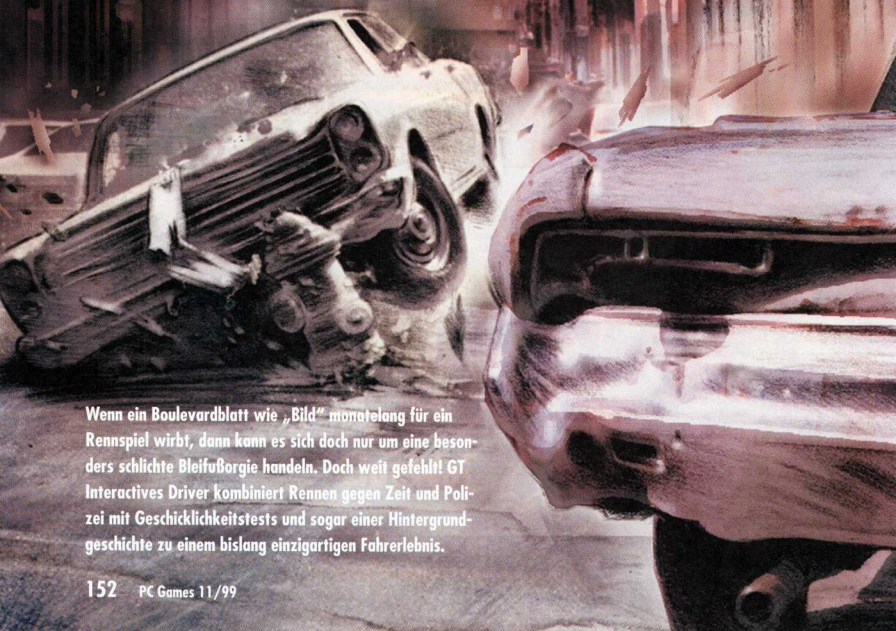
www.jowood.com

www.verkehrsgigant.com

Designed by: Don Winkler

Driver

Drive In!



Wenn ein Boulevardblatt wie „Bild“ monatelang für ein Rennspiel wirbt, dann kann es sich doch nur um eine besonders schlechte Bleifußorgie handeln. Doch weit gefehlt! GT Interactives Driver kombiniert Rennen gegen Zeit und Polizei mit Geschicklichkeitstests und sogar einer Hintergrundgeschichte zu einem bislang einzigartigen Fahrerlebnis.



Straßen von San Francisco: Die hügelige Stadt ist für ein sauberes Fahren völlig ungeeignet. Wenn nicht gerade ein Sprung die Flucht stört, kommt garantiert das Cable Car.

In den frühen 70er Jahren drehen sich ganze Spielfilme um Verfolgungsjagden von Gangstern und Polizisten, und auch heutzutage kommt kaum ein Actionfilm ohne spektakuläre Fahrzeugstunts aus. Erst vor knapp zwei Jahren scheint das spielerische Potential dieser uramerikanischen Filmelemente erkannt worden zu sein, *Grand Theft Auto* wurde zu einem Riesenerfolg. Die Angel Studios versuchten mit *Midtown Madness* unter Einsatz eines ausgefeilten Fahrmodells, einen ähnlichen Triumph zu feiern, das Programm fiel bei den Spielern allerdings gadenlos durch. Zu wenige und zu eintönige Missionen, die noch dazu alle in der einzigen nachgebildeten Stadt Chicago stattfanden, waren der Grund dafür. Zudem mangelte es dem Spiel an Atmosphäre und einer die einzelnen Fahrten verbindenden Hintergrundstory. Den-

noch war es noch vor wenigen Monaten das beste Rennspiel seiner Art.

Profis gesucht ...

GT Interactive versucht mit *Driver*, alles ein Stückchen besser zu machen, als die Konkurrenz. Dazu führten die Spieldesigner ein echtes Novum in dieses Genre ein: die interaktive Hintergrundgeschichte. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Tanner, einem verdeckten Ermittler. Er soll seine fahrerischen Fähigkeiten den meistbietenden Verbrecherorganisationen zur Verfügung stellen, um auf diese Weise deren Pläne und Verstecke zu erkunden. Ein V-Mann knüpft die ersten Verbindungen zwischen Tanner und der Unterwelt, aber niemand möchte die Katze im Sack kaufen. Also demonstriert Tanner sein Können. In einer Tiefgarage in Miami muß er inner-



Verregnete Straßen werden spiegelglatt, was sich auch optisch bemerkbar macht: Das Licht der Scheinwerfer wird vom Asphalt reflektiert.

halb von nur sechzig Sekunden sämtliche Tricks vorführen, die für seinen Job wichtig werden könnten: Slalom um Betonsäulen, enge Kurvenfahrten unter Verwendung der Handbremse, eine 360-Grad-Wende und etliche mehr.

Dieser Test ist der schwierigste „Einsatz“ des gesamten Spiels und auch nach etlichen Tagen Übung nur mit etwas Glück zu bestehen. Den Ablauf des Parcours sollte man sich bereits zuvor zurechtgelegt haben, denn unabhängig

DRIVING GAMES



Bei Verfolgungsrennen muß man innerhalb einer vorgegebenen Zeit den Gegner bewegungsunfähig machen.



Die Flucht ist auch das Herzstück der Missionen: möglichst schnell aus dem Sichtbereich der Polizei gelangen.



Dies ist die klassische Städterallye. Möglichst schnell müssen alle Checkpoints abgefahren werden.



Möglichst viel Schaden anzurichten, ist die einfache Aufgabe des Spielers. Jeder einzelne Blechschaden bringt Punkte.



Eine ganze Horde von Polizeifahrzeugen ist hinter dem Spieler her. Aufgabe ist möglichst lange zu überleben.



Die einzigen Rundkurse des Spiels finden sich im Dirt Track. Die engen Pisten müssen fehlerfrei durchfahren werden.



Hallo Taxi: In einigen Missionen muß der Spieler Fahrgäste sekundengenaue von der Bahnstation abholen und zum Gangsterboß bringen.

STRECKEN

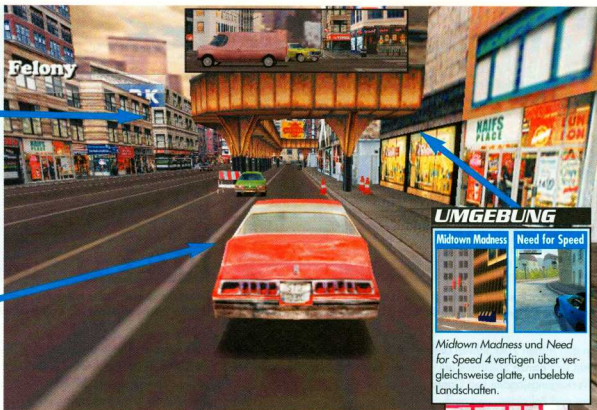


Die Strecken in Driver bieten mehr als jeder Rundkurs, die rechtwinkligen Straßen sind dennoch so monoton.

FAHRZEUGE



Wie auch die Gebäude sind die Fahrzeuge in Driver verschmutzt und wirken erst damit wirklich realistisch.



Midtown Madness und Need for Speed 4 verfügen über vergleichsweise glatte, unbelebte Landschaften.

vom gewählten Schwierigkeitsgrad darf man sich keinen Fehler erlauben. Bereits eine einzige Berührung mit der Wand führt zu so viel Zeitverlust, daß der Test nicht mehr bestanden werden kann.

... und gefunden

Nach der bestandenen Aufnahmeprüfung treffen die ersten Aufträge auf dem Anrufbeamt-



Zielpunkte und einige missionsentscheidende Fahrzeuge werden mit riesigen Pfeilen markiert.

worter ein, und man kommt endlich zum Fahren: Als Chauffeur von kleinen und größeren Gangstern unterstützt man das Gesindel bei zeitlich exakt geplanten Banküberfällen, schüchtert als vermeintlicher Taxifahrer Mitglieder einer Konkurrenzbande ein, verfolgt flüchtige Veräter, demoliert die Niederlassungen einer Restaurantkette oder bringt den König der Unterwelt zum Flughafen. Meist muß man sich für einen von mehreren Aufträgen entscheiden, daher kann man in einer einzelnen Kampagne niemals alle der zirka 50 Missionen fahren. Die einzelnen Einsätze sind meist in mehrere Teile gegliedert, die unterschiedliche Anforderungen an den Fahrer stellen. So muß er beispielsweise innerhalb von 90 Sekunden vor einer weit entfernten Bank parken. Kommt er zu

spät, ist der Einsatz gescheitert, kommt er hingegen zu früh an, wird die Polizei auf ihn aufmerksam und der nächste Teil der Mission (die Flucht) wird entsprechend schwieriger.

Stuntmen allerorten

Zusätzlich zum eigentlichen Inhalt des Auftrags muß Tanner auf die Verkehrsregeln achten, denn die allgegenwärtigen Gesetzeshüter verstehen in Driver keinen Spaß. Eine bei Rot überfahrene Ampel, das Überschreiten der Geschwindigkeitsbegrenzung oder auch nur eine deutlich zu schnell genommene Kurve macht die Polizei auf den Verkehrsrowdy aufmerksam. Die Polizisten heften sich dem Spieler sofort an die Fersen und versuchen, ihn mit ihren hochgerüsteten Wagen zu rammen. Im Gegensatz zu fast

allen vergleichbaren Rennspielen zeigen die computergesteuerten Fahrer dabei ein erstaunliches Können: Sie schlängeln sich durch dichten Gegenverkehr, nehmen mit Höchstgeschwindigkeit engste Kurven oder lassen sich von Ablenkmanövern des Spielers kaum verwirren. Dabei hat man nie das Gefühl, als würden für die Gegner andere physikalische Gesetze gelten als für den Spieler. Die Bewegungen sämtlicher, also auch der unteilbaren Fahrzeuge machen

IM VERGLEICH

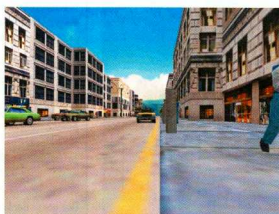
Driver
Midtown Madness
Need for Speed
Grand Theft Auto
Interstate '76

Driver hat die genialsten Elemente aus den Spielen Grand Theft Auto, Interstate '76 und Midtown Madness kombiniert. Es gibt kaum etwas in diesen Spielen, was nicht auch in Driver enthalten wäre – sogar die Vogelperspektive aus GTA ist per Cheat aktivierbar. Von Midtown Madness kommt die Idee der Nachbildung einer Stadt, von Interstate '76 die Hintergrundgeschichte und von GTA die kriminellen Auftragsfahrten. Need for Speed schließlich machte die Verfolgungsrennen populär.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse



Fußgänger bringen sich rechtzeitig in Sicherheit. Zivilisten zu überfahren, ist in Driver generell nicht möglich.



Die Stoßstangenkamera nutzt zwar den ganzen Bildschirm, sie bietet aber dennoch zu wenig Übersicht.

Ziel gesichtet in
600 Entfernung.

Wind: 5 knoten
von Westen.

Noch 2 Schuß
im MAGAZIN.

Wenn der erste
sein Ziel verfehlt -
der zweite
sitzt bestimmt.

DELTA FORCE 2

LAUF' UM DEIN LEBEN, ABER ERWART KEINE WUNDER.

Erhältlich November 1999



Mit NovaLogics **VOICE-OVER-NET™**:
Schreiben ist nicht schnell genug!

Das einzige Spiel mit der Voxel Space®-32-Engine, in dem Du wirklich mit Deiner Umgebung interagieren kannst: Suche Deckung in hohem Gras, verbirg Dich in Felsspalten und visiere den Feind über eine Distanz von über einem Kilometer an. Plus ...

NEUE Waffen, neue Ausrüstung,
Missionen und Wittereffekte
wie Regen, wind und Nebel.

Mit dem neuen "Commander's
Screen" hast Du die volle
Kontrolle.

Gigantische Mehrspieler-Schlachten
mit bis zu 50 Spielern.

www.novalogic.com

Large & Loud Internet Gaming.



NOVALOGIC - THE ART OF WAR™

©1999 NovaLogic, Inc. Voxel Space, NovaLogic und das NovaLogic Logo sind eingetragte Marken und Delta Force, das Delta Force Logo, Voice Over Net, NovaWorld, das NovaWorld Logo und NovaLogic: The Art of War sind Marken von NovaLogic, Inc. Alle anderen Marken und Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



Der Grafikstil der Gebäude und der Fahrzeuge paßt im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen hervorragend zusammen.

jederzeit einen glaubwürdigen Eindruck. Erkennt die Polizei, daß der Spieler mit herkömmlichen Mitteln nicht zu stoppen ist, errichtet sie innerhalb von Sekunden Straßensperren und ruft Verstärkung. Erst wenn Tanners Wagen bewegungsunfähig ist, geben sich die Ordnungshüter zufrieden.

Aufmerksame Ordnungshüter

Ein auf dem Monitor eingeblendeter Kartenausschnitt hilft, derlei Ungemach zu vermeiden. Innerhalb eines Radius von zirka 1.000 Metern werden hier die Straßen und sämtliche Polizeifahrzeuge mitsamt ihrem Sichtbereich angezeigt. Je mehr sich der Spieler durch Verkehrsströme zu Schulden hat kommen lassen, desto stärker wird nach ihm gefahndet. Auch der Sichtbereich der Polizisten vergrößert sich entsprechend. Ein unbescholtener Fahrer kann daher nach Herzenslust unbemerkt rasen, ein „staatlich anerkannter“ Rowdy darf sich hingegen nicht das kleinste Vergehen erlauben, ohne von der Polizei gejagt zu werden. Dieser Umstand entspricht



Die weiche Aufhängung der amerikanischen Straßenkreuzer erschwert das Fahren. Solche Höhenflüge sind daher keine Seltenheit.

weitgehend der Realität und erzeugt beim Spieler ständig das Gefühl, auf der Flucht zu sein. Immerhin lassen sich selbst die hartnäckigsten Polizisten abschütteln. Durch geschickte Bremsmanöver kann man sich beispielsweise hinter ein Polizeifahrzeug manövrieren und dieses dann in den Gegenverkehr schieben. Auch dicht befahrene Autobahnen sind geeignet, um einige Meter zwischen sich und die Verfolger zu bringen. Befindet man sich einige Sekunden außerhalb der Sichtweite der Polizei, so gibt sie die Fahndung auf und man kann sich

wieder seinen eigenen Aufgängen widmen.

Belebte Städte

Die Einsätze führen Tanner durch die Metropolen Miami, San Francisco, New York und Los Angeles. Die wichtigsten Straßen und Sehenswürdigkeiten dieser Städte wurden nachgebildet, ein Ortskundiger wird die Städte also wiedererkennen. Durch zahlreiche Details wird die Atmosphäre glaubwürdig wiedergegeben: Beispielsweise ist New York sehr grau, aus den Kanaldeckeln steigt

Rauch auf, und es gibt überdurchschnittlich viele Taxis. Miami ist hingegen sonnengelb, und vor den Art-Deko-Hotels stehen Palmen. Eine wirklich realitätsgetreue Darstellung ist den Programmierern allerdings nicht gelungen, da sämtliche Straßen rechtwinklig verlaufen und die Städte auf etwa ein Zehntel ihrer Originalgröße geschrumpft wurden.

Sonderausstattung inklusive

Die interaktive Hintergrundgeschichte ist zweifellos das



Auch die Überführung gestohlener Fahrzeuge gehört zum Aufgabengebiet eines Profifahrers. Nicht immer handelt es sich um Nobelkarossen.



Gelungene Geiselfreigabe: Nachdem der Van gestoppt wurde, rennt die Geisel zum Wagen. Der Unfall hat allerdings die Polizei auf den Plan gerufen ...

100% Force Feedback für nur 99,- DM

FORCE FEEDBACK
FX RACING WHEEL

*Mit dieser Technologie
schaffst Du jedes Rennen!*

FUNKTIONEN

Gut erreichbare Funktions-
tasten sorgen auch bei
heißesten Rennen für die
totale Kontrolle



MINI-WHEEL

Hier kannst Du Deine Feinmotorik
zum Einsatz kommen lassen und das
Force Feedback hautnah spüren

TRIGGER

Triggertaste für die genaueste
Regulierung von Gas und Bremse



INTERACT



INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Neben dem FX Racing Wheel und der
Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT® Force
Feedback Produkte und aktuelle Game Accessories
für PC, PSX, N64 und Game Boy™.

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/333			Pentium III/500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1									
Voodoo Banshee									
Voodoo 3									
Rage 128									
TNT									
TNT 2 Ultra									
Software									

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/333			Pentium III/500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1									
Voodoo Banshee									
Voodoo 3									
Rage 128									
TNT									
TNT 2 Ultra									
Software									

■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht

800X600



Bei minimalen Grafikdetails wirkt Driver recht steril.



Die Betonwüste lebt: Glanzeffekte allerorten.

1.024X768



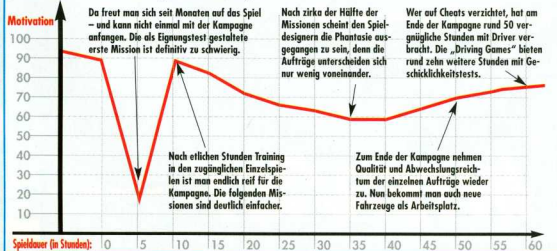
Die hohe Auflösung verbessert die Qualität nur minimal.



Durch Kantenglättung sind keine Treppeneffekte sichtbar.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Die Kampagne von Driver beginnt erst, wenn der Spieler sein Fahrzeug komplett beherrscht und dies in einem extrem schwierigen Fahrttest beweisen kann. Die Missionen selbst sind für ein Rennspiel sehr abwechslungsreich, nutzen aber nur selten alle Möglichkeiten der Engine.



TREIBER & BUGS

Die Installation von Driver verläuft völlig problemlos. Die aktuellen Versionen von DirectX und DirectMedia werden ebenfalls gleich zur Installation angeboten. Mit 190 MB belegtem Platz auf Ihrer Festplatte ist Driver auch noch ein sparsamer Vertreter seiner Art. Zu bemängeln ist leider die geringe Zeichentiefe des Spiels. So kann man regelrecht sehen, wie im Hintergrund die Umgebung „entsteht“. Auch ist die Wahl der Kameraperspektive bei den Wiederholungen manchmal fehlerhaft.

TUNING

Nur Besitzer eines Pentium II oder stärkerer Rechner werden Driver mit allen Details flüssig spielen können. Wenn Sie aber auf einen Teil der Grafik verzichten können, wird Driver schon auf älteren Pentium-Systemen spielbar. Besitzer von Voodoo-Karten sind im Vorteil, da das Spiel unter Glide schneller als unter DirectX läuft.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- ➕ Für ein Rennspiel sehr viele unterschiedliche Missionstypen
- ➕ Grandioses Fahrgefühl in amerikanischen Muscledars
- ➕ Der Grafikstil und die Videos erzeugen eine cineastische Atmosphäre
- ➕ Bei der grafischen Darstellung gibt es keinerlei Stilbrüche
- ➕ Die Polizisten beherrschen ihre Fahrzeuge sehr gut
- ➖ Zivile Gegenspieler fahren auch unbedrängt gegen Gebäude
- ➖ In kaum einem Spiel vermisst man den Mehrspielermodus mehr
- ➖ Die vorhandenen Fahrzeuge kommen kaum in der Kampagne vor



Strassenlaternen, Scheinwerfer und andere Lichtquellen sorgen für eine realistische Beleuchtung. Hier macht ein Polizeifahrzeug mit Blaulicht auf sich aufmerksam.

Herzstück von *Driver*. Die Möglichkeiten des Programms gehen jedoch weit über das hinaus, was in den halbwegs realistischen Missionen gezeigt wird. Die sogenannten Driving Games ziehen demgegenüber mehr Register. In insgesamt sieben Geschicklichkeitsspielen geht es darum, exakt einer Linie aus Plastikhütchen zu folgen, möglichst großen Schaden an anderen Fahrzeugen zu verursachen oder möglichst lange der Polizei zu entkommen.

Die Driving Games eignen sich bestens dazu, ein Gefühl für die schweren Wagen zu entwickeln und seine fahrerischen Fähigkeiten auszubauen – oder mit diesen Fähigkeiten bei Freunden und Verwandten zu prahlen: Das Programm stellt eine Videoschnittfunktion bereit, mit der sich die letzte Fahrt zu einem kleinen Film schneiden lässt.

Ansichtssache

Viele der beim Videoschnitt nutzbaren Kamerapositionen stehen auch während des Spiels zur Verfügung, aber nur eine davon ist wirklich brauchbar ist. Die Cockpitkamera versetzt den Spieler zwar mitten in das Geschehen, für die Motorhaube wird aber ein zu großer Teil des Sichtbereichs verwendet. Die Stoßstangenkamera nutzt den kompletten Bildschirm zur Darstellung, allerdings ist sie derart tief angebracht, daß jegliche Übersichts verloren geht. Also bleibt nur die von vielen Spielern ungeliebte fliegende Kamera, die wenige Meter hinter und über dem Fahrzeug schwebt. Immerhin gelingt es dem Spiel auch in diesem Modus, ein Gefühl für das Fahrzeugverhalten zu vermitteln. Dazu trägt auch die einfache Bedienung bei, die mit nur sechs Tasten auskommt. Neben den Richtungstasten benötigt man die Funktionen für die Handbremse und den Nitro-Einspritzer, an Zubehör wie Hupe oder schnelles Lenken braucht man keinen Gedanken zu verschwenden. *Driver* schafft es jederzeit, eine sehr



Der Gangsterstoß will standesgemäß mit einer Stretch-Limo durch die Straßen chauffiert werden. Als Fluchtfahrzeug ist der Wagen leider völlig ungeeignet.

stimmige Atmosphäre zu erzeugen. Grund dafür ist nicht nur der Storymodus, auch der verwendete Grafikstil trägt seinen Teil dazu bei. Die zahlreichen Videosequenzen basieren auf der gleichen Grafikkarte wie das Hauptprogramm, wodurch ein störender Kontextwechsel vermieden wird. Die Spielgrafik selbst wirkt ebenfalls wie aus einem Guß, da die Fahrzeuge des Spielers, der Polizisten und der unbeteiligten Zivilisten alle identisch detailliert sind und mit den gleichen Effekten versehen wurden. Die Fahrzeugtypen wiederum wurden passend zu der jeweiligen Stadt ausgewählt; dasselbe gilt für die Hintergrundmusikstücke. Dennoch wäre Raum für Verbesserungen geblieben: So scheinen alle Fahrzeuge den gleichen blubbernden Acht-Zylinder-Motor zu besitzen und die Städte wirken selbst für amerikanische Verhältnisse zu eckig.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Die erste Mission ist ein echter Tiefschlag, anschließend spielt *Driver* aber seine Stärken aus. GTs verspätetes Rennspiel ist bei weitem das abwechslungsreichste seiner Art, setzt mit der interaktiven Hintergrundgeschichte einen Meilenstein in diesem Genre und erzeugt dabei eine Spannung und Atmosphäre, die an die von Filmklassikern wie dem gleichnamigen Kinostreifen herankommt. Mit den unterschiedlichen Missionstypen und dem Verzicht auf die längst langweilig gewordenen Rundkurs bietet *Driver* mehr als jedes andere Rennspiel. Das wichtigste ist allerdings der Spielspaß – und auch davon hat das Programm mehr als jeder einzelne seiner Konkurrenten. Was fehlt, ist lediglich der Mehrspielermodus. Dabei eignet sich kaum ein Programm besser für spannende Netzwerkduelle als *Driver*. Hier hat GT Interactive eine echte Unterlassungsünde begangen.



STATEMENT

Im Leben dieses PC-Monitors pflege ich die Typen regelmäßig zu verfluchen, die wie die besengten Säue mit ihren aufgezogenen Kisten durch die Innenstadt heizen. Dank *Driver* darf ich mich zumindest virtuell jetzt auch zu dieser unheimlichen Bagage rechnen, denn GTs Action-Titel hat mich völlig in seinen Bann geschlagen. Wegen der großartigen Atmosphäre und den wahnwitzigen Missionen gab ich mich während der gesamten Spielzeit der Illusion hin, ich sei nicht ein Redakteur, sondern Lee Marvin, und dies sei kein Computerspiel, sondern mein Lieblingsfilm *Point Blank*. Dazu trug nicht unwesentlich der Mix aus cooler Grafik und überregender KI bei: Nicht einmal dem fabelhaften *Midtown Madness* gelang es, eine derartig lebendig wirkende Welt zu schaffen. Das einzige, was *Driver* fehlt, ist eine separate Musik-CD mit dem kompletten Soundtrack; den würde ich dann nur ausgiebig bei meiner nächsten Fahrt durch die Nürnberger Innenstadt hören.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	2
AGP	Internet	2
Gyrix 6x86	Force Feedback	2
AMD K6-2	Audio	2

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 190 MB

EMPFOHLEN
Pentium III/450, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 460 MB

VERGLEICHBAR MIT
Midtown Madness, *Interstate 75*

RANKING

Rennspiel	
Grafik	88%
Sound	74%
Steuerung	88%
Multiplayer	~%
Spielspaß	90%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-

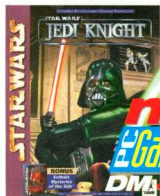
STAR WARS™: EPISODE I MAGIE EINES MYTHOS™

Magie eines Mythos ist die faszinierende und umfassende Führung durch den neuesten Star Wars Film!

LucasArts Entertainment Company LLC bietet den Fans mit **Star Wars™: Episode I Magie eines Mythos™** die Möglichkeit, einen Blick hinter die Kulissen von *Star Wars™: Episode I Die Dunkle Bedrohung™* zu werfen. Das Programm liefert exklusive Informationen zu Bildern, Sounds und Szenen dieses außergewöhnlichen Films. Die umfassenden Einträge – von Special-Effects-Fakten, über Interviews mit den Machern, bis hin zu Überraschungen und Geheimnissen über die Produktion – werden die Star Wars™ Fans unterhalten und über das erste Kapitel ihrer weit, weit entfernten Galaxis informieren.



neu
Games Disc
DM 49,95



STAR WARS™: JEDI KNIGHT™ & Missionen: Mysteries of the Sith™

Der 3D-Shooter der Extraklasse! Möge die Macht mit Ihnen sein! In der Rolle von Kyle Katarn kämpfen Sie in dreidimensionalen STAR WARS Welten mit Ihrem Lichtschwert und unterschiedlichen Feuerwaffen gegen die Dunkle Seite der Macht.

neu
Games Disc
DM 49,95

ANSTOSS 2 GOLD



ANSTOSS 2 GOLD vereinigt nicht nur ANSTOSS 2 und ANSTOSS 2 – Verlängerung, sondern beinhaltet noch ein 100seitiges Buch, geschrieben von Gerald Köhler (Produzent & Erfinder von ANSTOSS, ANSTOSS 2 & Verlängerung), mit Tips & Tricks, Taktiken, Hintergründen und vielem mehr.

ANSTOSS 2 GOLD ist ein Garant für jede Menge Spielspaß und Unterhaltung!



PC GAMES CLASSICS FÜR DM 49,95*

RENT A HERO



RENT A HERO erzählt die packende Fantasy Story von Rodrigo, einem Helden zum Mieten. Sie glauben nicht an Helden? Dann mieten Sie sich doch einen...
...und lernen Sie Rodrigo kennen!

STAR WARS™: BEHIND THE MAGIC™



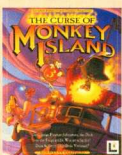
STAR WARS™: BEHIND THE MAGIC™: Garantiert das unterhaltsamste Star Wars™ Multimedia-Handbuch der Galaxis! Ein Muß für alle wissensdurstigen Star Wars™ Fans, das keine Fragen offenläßt!

TENDER LOVING CARE™ DIE VERSUCHUNG



DIE VERSUCHUNG
Wir führen Sie in Versuchung... Erleben Sie John Hurt in einem faszinierenden Psychothriller über Lust, Betrug und Verführung. Wann haben Sie zuletzt nur DM 49,95* für Ihren Psychiater bezahlt?

MONKEY ISLAND 3™



MONKEY ISLAND 3™
Alle Mann an Deck! Im dritten Teil der Abenteuer-Piratenreihe mit salzigem Humor, exotischen Schauplätzen und einer Love-Story kämpft Guybrush gegen den Piraten-dämon LeChuck.

GRAND PRIX 500ccm



GRAND PRIX 500ccm – die Motorrad-Rennsport-simulation für Win95/Win NT – Sie wollen schon immer einen echten Rennbock unter dem Hintern haben? Dann sind Sie hier richtig!

REDJACK

Das filmreife Abenteuer um Ehre, Verrat und Rache!



Die spannende Geschichte spielt im goldenen Zeitalter der Piraterie und entführt Sie, auf der Suche nach Gerechtigkeit und dem vergrabenen Schatz von **REDJACK**, auf eine Reise quer durch die malerische Landschaft des historischen Englands, die gesetzlosen Länder der Karibik bis hin zum spanischen Festland. Mehr als 40 knifflige Rätsel und Herausforderungen stellen Ihren Scharfsinn auf die Probe.

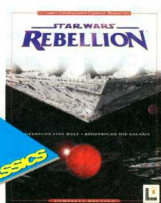
STAR WARS™: REBELLION™

DAS STRATEGIESPIEL VON LUCASARTS: ZERSCHLAGEN SIE DIE ALLIANZ UND NEHMEN SIE DAS SCHICKSAL IN DIE HAND.

Erobern Sie die Galaxis mit Gewalt, oder benutzen Sie die geheimen Kanäle der Diplomatie. Bringen Sie das galaktische System durch verborgene Operationen unter Ihre Kontrolle. Verdienen Sie sich die Loyalität oder den Haß von bis zu 200 Welten. In **Star Wars™**

Rebellion™ haben Sie unzählige Möglichkeiten, Ihr taktisches und strategisches Können in einer Echtzeitumgebung unter Beweis zu stellen. Wird die Macht auch dann noch mit Ihnen sein, wenn Ihr Erfolg den endgültigen Triumph für die Helle oder die Dunkle Seite bedeutet? Finden Sie es heraus!

neu
EGames Disc & Map
DM 49,95 CLASSICS



STAR WARS™: X-WING VS TIE FIGHTER™ & Missions: Balance of Power™



Nun können Sie Ihren Mut in rasanten Echtzeit-Weltraumschlachten der **STAR WARS** Saga unter Beweis stellen. Treten Sie gegen 2 bis 8 Spieler über Modem, Netzwerk oder Internet an, um den besten Kampfpiloten der Galaxis zu ermitteln. Gehören Sie zur Elite?

neu
EGames Disc & Map
DM 49,95 CLASSICS



TEST DRIVE OFF-ROAD



Treten Sie mit den weltweit stärksten 4x4-Jeeps in einem rasanten Off-Road-Rennen an. Mit diesen PS-Monstern können Sie im Gelände so richtig Gas geben.

WEITERE PC GAMES CLASSICS

DM 19,95*

Fatal Fury
Raiden II
Zero Divide
Layer Section
Zeitgeist
Darius Gaiden
In the Hunt
Samurai Spirits
Space Invaders

DM 29,95*

Monkey Island Special
+++
Die Abenteuer des Indiana Jones
Vermeer
N.I.C.E. 2 TUNE UP
+++
Elisabeth I.
+++
Fatal Racing
+++
Toshinden 2
+++
Test Drive Off-Road

DM 39,95*

Outlaws
+++
Jetfighter 3+
+++
Shadows of the Empire
+++
Castrol Honda Superbike World Champions
+++
LucasArts Zehn Adventures



RUSHWARE GmbH – A THQ COMPANY

Tel. 0 21 31 / 60 70 *** Fax 0 21 31 / 60 71 11 *** Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**

*unverbindliche Preisempfehlung *** Änderungen und Irrtümer vorbehalten *** Preise in DM. WWW.THQ.DE



Abomination

Ekeltraining

Die Hintergrund-Story von Abomination liest sich wie das Drehbuch zu einem Science-Fiction-Film aus den 70er Jahren: Ein Killervirus hat die Welt in Schutt und Asche gelegt. Nur Sie können den Niedergang der Zivilisation stoppen – mit einer Gruppe genetisch manipulierter Elitesoldaten.

Auf den Straßen herrscht Chaos. Eklige Schleimbatzen befallen Gebäude, Häuser und Menschen. zombiefhafte Gestalten wanden ziellos umher, Schießereien und Massenhysterie sind an der Tagesordnung. Nein, hier handelt es sich nicht um die Beschreibung des letzten Sommer-schlüßverkaufs – diese geisterhafte Szenerie bildet die Grundlage für Abomination (dt.: Ekel, Abscheu),

eine temporeiche Mischung aus Jagged Alliance 2 und X-Com. Schuld an dem Desaster ist ein geheimnisvoller Krankheitsreger, der sich in Windeseile über Amerika ausgebreitet hat und nun droht, die gesamte Menschheit auszuschützen. Zeitgleich mit dem Ausbruch der Seuche hat sich eine Sekte namens The Faithful gebildet, die den Fortgang der Infektion beschleunigen will und eine Kreatur namens BROOD anbetet – ein Wesen aus dem Weltraum, das den Virus offensichtlich eingeschleppt hat. Sie übernehmen die Rolle eines der Mitglieder der sogenannten Nemesis-Gruppe – eines Verbandes genetisch manipulierter Elitesoldaten, die die Katastrophe bisher überleben konnten. Ähnlich wie in Jagged Alliance steuern Sie auf kleinen, überschaubaren Karten einen Trupp von vier Spielfiguren und versuchen, dem Bösen und seinen Anhängern Einhalt zu gebieten.

5-Minuten-Missionen

In den Missionen geht es meist darum, die Karte von den Anhängern der Faithful zu säubern; gelegentlich müssen auch Schlüsselkarten



Bei solchen Straßenschlachten ist es sinnvoll, hinter ausgebrannten Wagen oder Hindernissen Deckung zu suchen. Die Figuren sind getrennt voneinander steuerbar.

gesucht, Wissenschaftler eskortiert oder Sonden platziert werden. Das Geschehen läuft in Echtzeit ab; bei Kämpfen haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, das Spiel in eine Art Pausenmodus zu schalten, in dem Sie Ihren Kollegen in Ruhe Befehle erteilen, Gegner anvisieren und Deckung suchen lassen können. Die Karten entstehen mit Hilfe eines Zufallsgenerators und sind eher klein – oft lassen sich Missionen innerhalb von 5 bis 10 Minuten lösen. Die handwerkliche Umsetzung des Seuchen-Spektakels ist eher mittelmäßig. Während soundtechnisch das mittlerweile übliche Industrial-Getöse geboten wird, versprüht die Optik mit nur einer verfügbaren Auflösung von 640x480 Bildpunkten eher den Charme alter SVGA-Grafiken.

Andreas Sauerland ■



Ähnlich wie in einem Rollenspiel erhöhen sich mit der Zeit langsam die Erfahrungs- und Kampfwerte Ihrer Figuren.



Nach Erledigung einer Mission gilt es, wieder unbeschadet zum rettenden Mannschaftswagen zu gelangen.

STATEMENT

Von Abomination hätte ich mir klar mehr versprochen. Nachdem die ersten Missionen noch sehr unterhaltsam und kurzweilig sind, entsteht durch die zufällig zusammengestellten Karten schon bald der Eindruck einer gewissen Beliebigkeit; nach kurzer Zeit hat man das Gefühl, daß die Ereignisse sich ständig wiederholen. Auch die enorm schnell zu lösenden Missionen erinnern eher an Hack-and-Slay-Action als an komplexe Strategie. Abomination ist sicherlich kein schlechtes Spiel – von der angestrebten Qualität des Vorbilds Jagged Alliance 2 ist es aber meilenweit entfernt.



Bis auf einige wenige Ausnahmen sind die Missionskarten zufallsgeneriert.

SPECS & TECHS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	2
AGP	Internet	2
Cyrix 6x86	Force Feedback	2
AMD K6-2	Audio	2

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM,
4x-CD-ROM, HD 600 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM,
8x-CD-ROM, HD 750 MB

VERGLEICHBAR MIT
X-Com

RANKING

Taktik-Strategie	
Grafik	73%
Sound	74%
Steuerung	78%
Multiplayer	79%
Spielspaß	76%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM 80,-

UND MIT WAS SPIELEN SIE HEUTE?



Nur solange der Vorrat reicht

statt ~~99,-~~ DM
nur 89,- DM

...das schönste & spielbarste
Command & Conquer™ aller
Zeiten...
(T. Borovskis, Chefredakteur PC-Games)



...AKTUELLER KNÜLLERPREIS!

ADORI bietet Ihnen mit **Operation Tiberian Sun™** Teil 3 der Erfolgsreihe von **COMMAND & CONQUER™**. Jetzt beginnt der Kampf um die Zukunft. Kämpfen Sie auf dynamischen 3D-Schlachtfeldern. Erleben Sie Ionensonnen, zerstörbares Gelände, Waldbrände, gefährliche Eisfelder und viele weitere Überraschungen.

ÜBER 3 MIO. CDs, BÜCHER, VIDEOS, DVDs UND GAMES

WWW.ADORI.DE

UNTERHALTUNG FÜR LEUTE VON HEUTE

Panzer General 4 – Western Assault

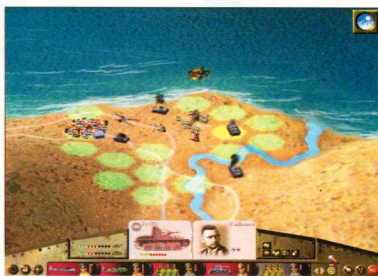
New Model Army

Seit Jahren wird den rundenbasierten Strategiespielen der Untergang prophezeit, doch das Genre ist einfach nicht kleinzukriegen. Mit Panzer General geht einer der Urväter dieser Spielgattung in seine vierte Runde – und schafft es endlich, alte Bäume abzuschneiden und der Rundenstrategie neues Leben einzuhauchen.

Drei Versionen lang langweilte uns Panzer General mit ununterscheidbaren Missionen, immer gleichen Grafiken und vor allem einem absolut identischen Spielgefühl. Erstmals seit fast fünf Jahren gibt es wieder wirkliche Neuerungen. Natürlich nicht beim Spielprinzip, schließlich ist Panzer General mittlerweile zum Inbegriff klassischer Runden-Strategiespiele geworden. Abwechselnd mit dem Computergegner zieht man seine Einheiten über die in sechseckige Felder unterteilte Landkarte und schießt auf die Gegner, die dabei in Reichweite kommen. Wieviele Felder eine Ein-

heit ziehen und wie oft sie schießen darf, hängt von ihren individuellen Bewegungs- und Kampfpunkten ab: Ein Panzer ist zwar nicht so beweglich wie ein Bomber, kann dafür aber häufiger schießen. Die Missionsziele beschränken sich darauf, eine oder mehrere Städte einzunehmen. Wie bereits bei den Vorgängern ist die Anzahl der dafür erlaubten Spielrunden festgelegt und für einen Anfänger recht knapp bemessen.

Wirklich neu an Panzer General 4 ist „nur“ die Oberfläche. Auf den ersten Blick fällt die Grafik auf, die diesmal auch die Landschaften dreidimensional darstellt. Die Geschwindigkeit, mit der sich die militärischen Einheiten über die Spielflächen bewegen werden, läßt sich so auch auf große Entfernung abschätzen. Schön ist die Grafik allerdings nicht geworden, trotz (oder wegen) ihrer Zweckmäßigkeit wirkt sie wie ein Relikt aus vergangenen Tagen. Sofort danach sticht die Benutzeroberfläche ins Auge: Was in den letzten Versionen zu einem Wust an Icons und Schaltern mutierte, ist einer aufgeräumten Befehlsleiste gewichen. Über diese hat man sofortigen Zugriff auf sämtliche Einheiten und deren individuelle Fähigkeiten, auch zeigt sie den voraussichtlichen Erfolg eines Angriffs an. Neu ist auch das Bonussystem, das dem Panzer-General völlig neue Möglichkeiten eröffnet. Wurde ein Ort erobert, der nicht zu den primären Zielen gehört, wird man mit neuen und besseren Einheiten oder Generälen belohnt. Einzelne Generäle, die sich im Kampf besonders hervorgetan haben, werden mit Medaillen überhäuft und haben in der nächsten Mission zusätzliche Bewegungs- oder Kampfpunkte. Ein Spieler, der seine Generäle



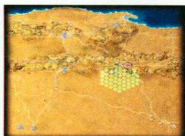
Die Farbwahl ist eher funktionell als gelungen. Auch die Darstellung der Landschaften ist unter ästhetischen Gesichtspunkten völlig mißraten.

gut führt, erhält zusätzliche Medaillen, die er auf beliebige Generäle verteilen kann. Auf diese Weise ist man gezwungen, gut auf seine Einheiten aufzupassen. Kanonenfutter gibt es – ganz im Gegensatz zu den Vorgängerversionen – nicht mehr. Vor allem die Aufräumarbeiten in den Bereichen Grafik und Benutzeroberfläche haben aus Panzer General 4 ein leicht zugängliches Strategiespiel gemacht. Und das, ohne den eingefleischten PC-Feldherren die Tiefe und den hohen spielerischen Anspruch der Vorgängerversionen zu nehmen. Mit dem unauffälligen Bonussystem, das die alten Veteranenverbände ersetzt, gewinnt das Programm sogar noch einen strategischen Aspekt hinzu.

Harald Wagner ■

STATEMENT

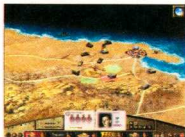
Mit Panzer General 4 ist SST eine rundum gelungene Renovierung geglückt: Es wurde eines der anspruchsvollsten und zugleich spielbarsten Runden-Strategiespiele. Sogar Verfechter der Echtzeit-Idee können an dem Programm ihre Freude haben – sofern sie die Geduld aufbringen, das umfangreiche Handbuch zu studieren. Das sogenannte Tutorial besteht nämlich aus einer einzigen Mission und erklärt weder die Bedienung der Oberfläche, noch gibt es Tips zum strategischen Vorgehen. Da ist den Spieldesignern offensichtlich die Motivation ausgegangen – wahrscheinlich nachdem sie gesehen haben, was die Grafiker abgeliefert haben.



Die Übersichtskarte gibt schnellen Aufschluß über die Missionsziele.



Im Hauptquartier werden auf bequeme Weise die Einheiten zusammengestellt.



Das Tutorial ist ein Ausschnitt aus einer Mission – mit hohem Schwierigkeitsgrad.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	1
3Dfx Glide	Netzwerk	2
AGP	Internet	2
Cyrix 6x86	Force Feedback	2
AMD K6-2	Audio	2

BENÖTIGT

Pentium II/233, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, HD 190 MB

EMPFOHLEN

Pentium III/300, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, HD 440 MB
--

VERGLEICHBAR MIT

Panzer General 3D, Battle Isle 3

RANKING

Strategie	
Grafik	65%
Sound	70%
Steuerung	82%
Multiplayer	77%
Spielspaß	80%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 90,-

Call & Play Software-Versand

Nur in
46485 **Wesel**
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Ladenpreise können
variieren! Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

Sabine Geratz

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

CD-ROM	
Age of Empires II	DV x79,99
Age of Empires Gold	DV 69,99
Airline Tycoon	DV 34,99
Airline Tycoon	DV 29,99
Airline Tycoon First Class	DV 29,99
Alien vs. Predator	DV 69,99
Amorzone	DV x74,99
Anno 1602 Königs Edition	DV 59,99
Anno 1602	DV 69,99
A 1602 Originaldata	DV 29,99
A 1602	
Im Namen des Königs	DV 29,99
Antross 3	DV x74,99
Attack Saucerman	DV 39,99
Baldurs Gate + Mission	DV 59,99
Baldurs Gate Mission	DV 29,99
Baldurs Gate Patch 3.1	DV 19,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10
Bestellungen auch online im Internet:
<http://www.callnplay.de>

Battle Of Britain	DV 74,99	Jagged Alliance 2	DV 67,99
Battlezone 2	DV x74,99	J. Madden NFL 2000	DV 69,99
Blind 2	DV 69,99	Land der Hoffnung	DV 74,99
Blues-Playst. Emulator	DV 79,99	Lander	DV 49,99
Braveheart	DV 79,99	Larry Collection 1-7	DV 39,99
Broodwars	DV 34,99	LKW Racer-Hard Truck	DV 69,99
Bundesl. 2000 Mang. DV 69,99		Machines	DV 67,99
Bundesliga Stars 2000	DV 69,99	Mechwarrior 3	DV 69,99
Caesar 4/Pharo	DV x79,99	Messiah	DV x69,99
Castrol Honda 2000	DV 69,99	Midtown Madness	DV 69,99
Chess 2000	DV 69,99	My Ally	DV 74,99
Civil - Call to Power	DV 74,99	NightMagic 7	DV 69,99
Civil 2 Chess of Time	DV 69,99	Monkey Island 3	DV 39,99
		NBA Live 2000	DV x79,99
		Nations	DV 69,99
		Need for Speed 4	DV 79,99
		NHL Hockey 2000	DV 79,99
		Official F1 Racing	DV 77,99
		Outcast	DV 79,99
		Panzer Elite	DV 64,99
		Panzer General 4	DV 74,99
		PC-Games Collection	DV 44,99
		Pharo	DV 69,99
		Phoenix	DV x69,99
		Pizza Syndicate	DV 69,99
		Play the Game Vol.1	DV 59,99
		Play the Game Vol.2	DV 59,99
		Player Manager	DV 64,99
		Power Boat 2	DV x69,99
		Prince of Persia 3D	DV 74,99
		Quest for Glory 3	DV 79,99
		Railroad Tycoon 2	DV 74,99
		Railroad Tycoon 2 Data	DV 29,99
		Rainbow 6 Gold	DV 59,99
		Rally Championship 99	DV x74,99
		Renegade Racing	DV x69,99
		Republic	DV x69,99
		Requiem/ungekürzt	DA 69,99
		Revoit	DV 69,99
		Road to Moscow	DV x74,99
		Rollercoaster Tycoon	DV 62,99
		Rouge Spear	DV 74,99
		Seven Kingdom 2	DV 74,99
		Shadow Company	DV x74,99
		Shadow Man	DV 74,99
		Silent Hunter 2	DV 67,99
		Silver	DV 69,99
		Sim City 3000	DV 84,99
		Sim City 3000 DATA	DV 29,99
		Slave Zero	DV 74,99
		Sinistar	DV 69,99
		Solar	DV x69,99
		Soft Reaver	DV 79,99
		South Park	DV 69,99
		Sports Car GT	DV 79,99

C & C 1 Megabox	DV 29,99
C & C 2 Megabox	DV 59,99
Commandos	DV 79,99
Commandos: I.A.d.Ehe	DV 53,99
Commandos: Freespace 2	DV x69,99
Dakotata	DV x79,99
DarkProject	DV 69,99
Dark Rain 2	DV x74,99
Darkstar	DV 79,99
Delta Force 2	DV 69,99
Der Kosar	DV 67,99
Der Verkehrsgigant	DV x74,99
Descent 3	DV 69,99
Diablo 2	DV x79,99
Diablo + Hellfire	DA 39,99
Diablo 3	DV 69,99
Die Siedler 3 Data Orig	DV 24,99
Die Siedler 3 Data	
Geheimnis d. Amazonas	DV 44,99
Die Völker	DV 69,99
Discworld Noire	DV 74,99
Draken	DV 69,99
Driver	DV 84,99
Dieser Titel gibt's versandkostenfrei	
Dungeons Keeper 2	DV 69,99
Earth 2150	DV 74,99
Elder Scroll: Red Guard	DV 64,99
European Air War	DV 49,99
Expert Pool	DV 54,99
F1 Racing/Ulti Teil 2	DV 49,99
Falcon 4.0	DV 59,99
Dieser Titel gibt's versandkostenfrei	
Fifa Soccer 2000	DV x89,99
Fighting Steel	DV 69,99
Fleet Command	DV 69,99
Fight Unlimited 3	DV x69,99

iv	DV 69,99	Star Craft	DV 79,99
Force 21	DV 64,99	Star Craft Broadwars	DV 34,99
Frontierland-Eisenbahn	DV x74,99	Starsiege	DV 79,99
Game Gallery	DV 49,99	Star Trek	DV 74,99
Gigants	DV x69,99	Birth of Federation	DV 69,99

**Händleranfragen
sind ebenfalls erwünscht!**

Versandbedingungen: **DM 160,- Spielwert in jeder Sendung keine Versandkosten!**
Bei Paketversand DM 40,-. Bei Nachnahme Porto DM 5,00. Nachnahmegebühr. Als Vorkasse akzeptieren wir
nur Eurochecks bis DM 400,00. Für bestellte und annahmeverpflichtete Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

ACHTUNG Unsere Internet-Adresse:
<http://www.callnplay.de> - info@callnplay.de

► Bid interactive

Top Titel!

DRIVER

Deutsche Version

DM 84,99

Prince of Persia 3D

Deutsche Version

DM 74,99

Demnächst in diesem Theater

Bling 2	DV 69,99
Bundesliga 2000/Manager	DV 69,99
Die Siedler 3: Geheimnis d. Amazonas	DV 44,99
Earth 2150	DV x74,99
Fifa Soccer 2000 versandkostenfrei	DV x89,99
Hattrick Wins	DV 69,99
Homeworld	DV x74,99
Might & Magic 7	DV 74,99
Panzer Elite	DV 64,99
Panzer General 4	DV 74,99
Seven Kingdom 2	DV 74,99
Star Trek: Star Fleet Command	DV x69,99
System Shock 2	DV 79,99
Unreal Tournament	x69,99
Unter Schwarzer Flagge	DV x79,99
Teil 3: Arena	EV x74,99

GP500

Top Titel!

Grand Prix 500

Deutsche Version

DM 74,99

CD-ROM	
Star Trek: Star Fleet Command	DV 69,99
Star Wars-Episode 1: Dunkle Bedrohung	DV 69,99
Racer	DV 64,99
Street Wars	DV 74,99
Superbike World Champ.	DV 79,99
System Shock 2	DV 79,99
Techno Mage	DV x69,99
Tom's Raider 4	DV 74,99
Tonic Trouble	DV x69,99
Tom's Raider 4	DV 74,99
Touring Car Champ. 2	DV 74,99
Tri-Infernal	DV 44,99
Ultima 9 / Acanon	DV x79,99
Ultima Online Second Age	DA 69,99
Unreal: Return NA Pall	DA 29,99
Unreal Tournament	x69,99
Unter Schwarzer Flagge	DV 79,99
USAF Jobs	DV x69,99
Wall Street Tycoon	DV x74,99
Warhammer Rites War	DV x69,99
Worms Armageddon	DV 54,99
X-Wing Alliance	DV 69,99

Angebote solange Vorrat reicht

Agent Armstrong	DV 19,99	War Pack Computer	DV 29,99
Airline Tycoon	DV 29,99	Warrior General III D	
Avision Tycoon		Team Apache	
First Class	DV 29,99	Silent Hunter	
Baphomets Fluch II	DV 19,99	Soldier at War	
Bleifuß Rally	DV 19,99	Wing Prophecy / WC 5	DV 29,99
Civilization 2	DV 29,99	X-Com Apocalypse	DV 29,99

DM 79,99

Top Titel!

Deutsche Version

NFL 2000

Wir empfehlen Ihnen auch unsere Partnergeschäfte:

26603 Aurich	50127 Bergheim-Quadrath
Spielplatz Hangel - Carlsbergstr 3	50127 Bergheim-Quadrath
27570 Bremerhaven	50127 Bergheim-Quadrath
Play Soft Center - Am der Mühle 45	50127 Bergheim-Quadrath
47533 Kleve	50127 Bergheim-Quadrath
KLR Netzwerkcenter - Gushausstr. 12	50127 Bergheim-Quadrath

Hardware

Unsere weitesten Kontakte zu allen Top-Herstern sind Ihr Gewinn!

Saitek Produkte	
Joystick 2 Feuerknöpfe M20 230 19,99	
Joystick 4 Feuerknöpfe X7-34 29,99	
Joystick ST 110	39,99
Joystick Cyborg 3 D digital	99,99
Pad 120	29,99
Pad Anal/Digi 16-33 M	39,99
Pad Anal/Digi 7 730	54,99
Pad Cyborg 3 D	64,99
Pad + Rüttel + TM P2000	79,99
Joystick + Pad Kombi. SP550	64,99
Mouse M 1	59,99
PC - Dash Board	79,99
Lenkrod 14 Force Feedback	229,99

Gravis Produkte	
Game Pad	19,99
Game Pad Pro	49,99
Joystick Blackhawk digital	59,99
Joystick PC - Pro	39,99

Microsoft Produkte	
Sidewinder Pad	59,99
Joystick Precision Pro	119,99
Freestyle Pad	114,99
Joystick Force	119,99
Feedback Pro 2.0	209,99
Lenkrod Force Feedback	249,99

DM = Spiel und Anleitung deutsch; DA = Anleitung deutsch; EV = voll englisch
V. = in Vorbereitung; x = Spiel war bei Redaktionschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Sinistar Unleashed

Insektenplage

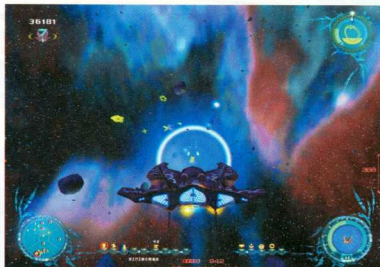
Braucht eigentlich jemand noch eine Neuauflage eines Arcade-Hits aus den 80er Jahren? In Sinistar Unleashed wird versucht, ein veraltetes Spielkonzept mit Hilfe von 3D-Grafik und tonnenweise Spezialeffekten aufzuwerten – mit zweifelhaftem Erfolg.

Schon an der Hintergrundgeschichte merkt man, daß sich hinter *Sinistar Unleashed* nicht unbedingt die originellsten und neuesten Ideen verbergen: Böse Außerirdische wollen die Erde zerstören. Hierzu werkeln sie emsig an der Entwicklung der ultimativen biomechanischen Waffe: dem Sinistar. In einem kleinen Raumschiff kommt Ihnen nun die ehrenvolle Aufgabe zu, möglichst viele Aliens zu vernichten

und die Fertigstellung eines Tores zu verhindern, durch das der Sinistar letztendlich in unser Universum treten soll. Sie steuern Ihren Flieger aus der Verfolgerperspektive vorzugsweise mit Joystick oder Gamepad. Zu Beginn verfügen Sie lediglich über einen Standard-Laser, mit dem Sie die feindlichen Wesen, die allesamt aussehen wie Rieseninsekten, Käfer und andere Ekeltiere, attackieren. Durch die Sprengung von Meteoriten, die um Ihr Schiff herum reichlich vorhanden sind, kommen Sie an Energie, Upgrades, Punkteboni und andere Waffensysteme.

Torschlußpanik

Während Sie nach damit beschäftigt sind, Ihr Schiff auf volle Kraft zu bringen und vielleicht ein paar Power-Ups zu ergattern, arbeiten die Aliens an der Fertigstellung des Tores, indem sie Kristalle an dessen Rand anbauen. Schaffen Sie es innerhalb einer bestimmten Zeit, diese zu zerstören, ist damit der Durchgang für den Sinistar verschlossen. Andernfalls müssen Sie sich mit einem Endgegner auseinandersetzen, der sich nur mit den sogenannten



Um seine Waffen auf volle Energie zu bringen, müssen herumfliegende Meteoriten zerstossen werden. Diese geben daraufhin farbige Kristalle frei, die man einsammelt.

Sinibombs töten läßt – und von denen haben Sie leider nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung. Was *Sinistar Unleashed* aus der Masse vergleichbarer Simpel-Shooter heraushebt, ist die exzellente Grafik. Die gegnerischen Bösewichter sind phantasievoll designet; besonders die riesigen Legebosse sind nichts für Leute mit Insektenphobie. Beeindruckend sind auch die Lichteffekte. Um das giftgrüne Portal herum explodieren permanent feindliche Schiffe; farbige Lichtstrahlen transportieren das Schiff in andere Welten, und Lenktraketen hinterlassen transparente Rauchspuren. Soundtechnisch werden neben unfreiwillig komischen Sprüchen des Sinistar die mittlerweile üblichen Techno- und Industrialtracks geboten.

Andreas Sauerland



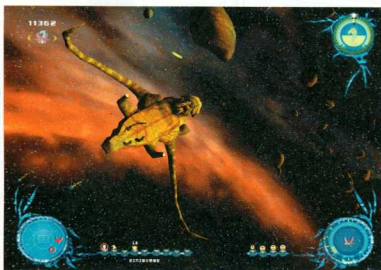
Wer den Aliens genug Zeit läßt, um das Tor fertigzustellen, riskiert eine Auseinandersetzung mit dem Sinistar.



Wenn man zu nah an das Tor heranfliegt, bekommt man dessen Fangstrahlen zu spüren, die dem Schiff Energie entziehen.

STATEMENT

Wie die meisten anderen Arcade-Shooter leidet auch *Sinistar Unleashed* an einem großen Problem: Die erste halbe Stunde macht das knallbunte Ballern großen Spaß. Danach läßt die Faszination trotz des durchgehend hohen Spieltempos und der zahlreichen Effekte deutlich nach. Die Insektenbeseitigung im All eignet sich zweifellos perfekt als kleine Action-Einlage für zwischendurch; um dauerhaft zu motivieren (und das sollte man bei einem Vollpreis-Produkt immerhin erwarten können), fehlt es *Sinistar Unleashed* letztlich aber an Substanz.



Besonders die außerirdischen Endgegner wirken wie riesenhafte, mutierte Insekten.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	7
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	-
AMD K6-2	Audio	-

BENÖTIGT
Pentium IV/333, 32 MB RAM,
4x CD-ROM, HD 370 MB

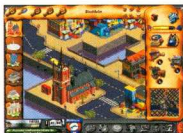
EMPFOHLEN
Pentium III/500, 128 MB RAM,
8x CD-ROM, HD 450 MB

VERGLEICHBAR MIT
Sinistar

RANKING

Action	
Grafik	87%
Sound	79%
Steuerung	78%
Multiplayer	—%
Spielspaß	68%
Spiel	Englisch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	THQ
Preis	ca. DM 80,-

Pizza Mission-CD



Schwedens Hauptstadt zählt zu den zehn neuen Standorten für Ihre Pizzeria.

„Mehr Biss“ verspricht Software 2000 im Untertitel des Zusatzpakets zur Pizzabäcker-Wirtschaftssimulation *Pizza Syndicate*. Die Mission-CD bietet genau das, was man von ihr erwartet: zehn zusätzliche Missionen in zehn komplett neuen Städten, darunter Athen, Jerusalem, Bombay, Timbuktu und Oslo. In jeder Stadt entdeckt man die typischen Sehenswürdigkeiten einer Metropole, für Timbuktu gibt's gar ein komplett neues Grafikset! In Form von Lehmhäusern. In den Szenarien gilt es unter anderem, ein Szene-Restaurant in Hollywood zu betreiben und der Konkurrenz die wohlhabenden Promi-Gäste abzulocken. Auch die Olympischen Spiele in Seoul stellen Pizzeria-Chefs vor neue Herausforderungen. Spielerisch ist in der Welt der Pizza-Erfinder und Mafia-Paten alles beim alten geblieben: Restaurants einrichten und Teigfäden belegen macht nach wie vor einen Heidenspaß, doch die konfuse Benutzeroberfläche und einige deplatziert wirkende Actionspielchen (Lager ausrauben, Verfolgungsszenen) verderben etwas den Appetit. Auf Anregung der Spieler hin gibt es jetzt die Möglichkeit, Pizza-Rezepte abzuspeichern, um sie an anderen Standorten auszurollen oder mit Freunden auszutauschen. Doch wie bei so vielen Add-Ons gibt es in diesem Fall: Nur ausgesprochene Fans des Spiels werden damit glücklich. Aufgrund der marginalen Änderungen gegenüber dem Originalspiel schneidet die Zusatz-CD auch wertungstechnisch kein „Pfäffchen“ besser ab. (pm) ■

Amerzone



Schön animierte Gesichter befinden sich vor sterilem Hintergrund.

Amerzone macht weiter, wo das sterbliche Riven aufgehört hat: In einer deprimierenden kalten Welt, beherrscht von im Kreis drehbaren Standgrafiken, sphärischen Klängen und mysteriösen Begebenheiten. Gleich zum Auftakt haucht Ihnen ein Sterbender seinen letzten Wunsch entgegen: In einem versteckten Land auf dem amerikanischen Kontinent sollen Sie Unrecht wiedergutmachen, für das er vor Jahrzehnten die Verantwortung trug. Was folgt, ist eine Grauwandlung zwischen Wahn und Wirklichkeit, zwischen Konflikten im Bewußtsein und Auseinandersetzungen mit einem greifbaren Tyrannen. Damit die Geschichte in Fahrt kommt, müssen merkwürdig lange Briefe gelesen, Sicherheitscodes dechiffriert und Schalter in der richtigen Abfolge umgelegt werden – sprich: Alles beim alten in der Sparte. Sogar in puncto Handhabung. Einen Vorteil hat Amerzone jedoch gegenüber der Konkurrenz: Der französische Comic-Künstler Benoît Sokal hinterließ im Spiel eindrucksvolle Pinselspuren und verstand es, seinen kultig gewordenen Stil grafisch umzusetzen. Die Charaktere sind detailliert gezeichnet, ihre Gesichter superb animiert. Allerdings hätte sich der gute Mann auf diesen Beitrag auch beschränken sollen. In seiner Funktion als Designer bringt er mit Amerzone keine Bewegung ins Genre, obwohl die verträumte Hintergrundstory eigentlich eine prächtige Plattform für spielerische neue Impulse hätte bieten können. Schade um die Comic-Umsetzung! Daraus hätte man weit Spannenderes formen können. (tb) ■

Verband & Lädenanschrift:

Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:

Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr

WIAL - BESTELLSHOTLINE:
8142-59840
Bestellfax: 08142-54654

JETZT NEU: EXPRESS-SHOP GRÖBENZELL (bei München)

Besuchen Sie uns in unserer Versandzentrale, wir erwarten Sie mit unserem gesamten Sortiment: Spiele für CD-ROM, Sony Playstation, SEGA Dreamcast und Nintendo 64 sowie DVD-Filme, Action-Figuren und Merchandising Artikel.

AUGSBURG:

Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr, 14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

JETZT NEU: Beanie Babies & Action Figuren

SONTHOFEN:

Mag. Media, L. Mannstr. 17
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

Unter unserem gesamten Sortiment für CD-ROM, N64™, psx™, psv™ und Zubehör finden Sie in unserem online-shop unter

<http://www.wial.de>

AGE OF EMPIRES 2 (10/99)	KD	89,90	STAR TREK: NEW WORLDS	KD	79,90
AGE OF EMPIRES 2 LÖSUNG	KD	24,95	STAR TREK: Starfleet Command	KD	79,90
ALIEN VS. PREDATOR	DA	69,90	STAR TREK: Starfleet Command	E	89,90
ANNO 1602 - KÖNIGSEDITION	KD	59,90	STAR WARS RUCKSACK: DARTH VADER	DA	14,90
ANTROSS 3	KD	79,90	STAR WARS: GUNSHIP FRONTIER	KD	69,90
ARMORED FIST 3.0	KD	79,90	STAR WARS: EPISODE I RACER	KD	69,90
AUTOBAHN RASER 2	KD	29,90	STAR WARS: DIE DUNKLE BEDROHUNG	79,90	
BALDUR'S GATE + MISSION CD	KD	59,90	STAR WARS: INSIDER'S GUIDE	E	69,90
BATTLEZONE II	KD	69,90	STAR WARS: MAGIE DES MYTHOS	KD	49,90
BEANS 2	KD	75,90	STARSLAGE (US-VERSION)	E	79,90
bleem! PlayStation-Emulator	E	59,90	SYSTEM SHOCK 2	KD	79,90
BUNDESLIGA STARS 2000	KD	79,90	TRIO INFERNAL COLLECTION	DA	44,90
C & C 3: OPERATION TIBERIAN SUN:			ULTIMA ONLINE 2ND AGE	DA	59,90
DEUTSCHE VERSION	KD	99,90	ULTIMA ONLINE 2ND AGE CODE	DA	59,90
ENGLISCHE VERSION	E	99,90	UNREAL MISSION PACK	DA	29,90
Dieser Artikel wird versandkostenfrei ausgeliefert!			UNREAL TOURNAMENT	KD	79,90
CATAN - DIE ERSTE INSEL	KD	79,90	UNTER SCHWARZER FLAGGE	DA	65,90
CASTROL HONDA SUP.BIKE 2000	KD	79,90	WAR COLLECTION	DA	65,90
CIVILIZATION 2: TEST OF TIME	KD	64,90	X-M1 TASK R.L. 2: FALCON 4, APACHE	KD	79,90
DAVANTAGE™	KD	79,90	X-BEYOND THE PRANCER	KD	79,90
DARKSTONE	KD	79,90	7TH LEGION	KD	9,90
DELTA FORCE 2 (11/99)	KD	79,90	17H HOUR	KD	14,90
DER VERKEHRSGIGANT (11/99)	KD	79,90	AGE OF EMPIRES	KD	39,90
DISC WORLD NOIR	KD	79,90	AGES OF M.Y. COLLECTION	KD	39,90
DRAGON	E	79,90	AH-64 LONGBOY 2	KD	24,90
DRIVER	E	79,90	AIR WARRIOR 3 (3DPX)	E	24,90
DUNGEON KEEPER 2	KD	85,90	B-2: THE NIGHTMARE LEVELS	E	29,90
DUNGEON KEEPER FIGUR: HORNBY	KD	29,90	BALDUR'S GATE	KD	24,90
EARTH 2150 (10/99)	KD	79,90	BALDUR'S GATE COMPILATION	E	10,00
EQUEST (US-VERSION)	E	109,90	BUNDESLIGA MANAGER 99	KD	29,90
F-22 LIGHTNING 3	KD	79,90	CAESAR: GÄRUNG IN GALLIEN	KD	39,90
FIFA 2000 (11/99)	KD	85,90	CAESAR PLATINUM (1-3 + BUCH)	KD	49,90
FIGHTING STEEL	KD	69,90	CAESAR II	KD	39,90
FLIGHT UNLIMITED 3 (10/99)	KD	79,90	CAESAR: THE RACE RALLY	KD	29,90
FORCE 21 (US-VERSION)	E	79,90	COMANCHE VS. WEREWOLF	KD	19,90
GP 500	KD	69,90	COMMAND & CONQUER MEGA BOX 1	KD	29,90
GRAND THEFT AUTO DOOPPELACK	KD	79,90	CONQUERORS	KD	39,90
GRAND THEFT AUTO 2 (10/99)	KD	79,90	CREATURES ABENTURER	KD	39,90
HALF-LIFE GAME O. T. YEAR EDITION	KD	49,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
HATRIKID WINS	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	KD	69,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	44,90
HIDDEN & DANGEROUS	KD	75,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
HOMEWORLD (10/99)	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
HUGO 7 INCL. T-SHIRT	KD	59,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
INTERSTATE '82	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
KICKER - FUSSBALLMANAGER	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
KILLER LOOP	KD	59,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
LEGO RACERS	KD	84,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
SOUL REAVER CD-ROM	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
LEUNIGBRUCH	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
RAZIEL FIGUR (ca. 38 cm)	KD	89,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
LULA FLIPPER	KD	44,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
MADONN NFL 2000	DA	74,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
MESHAH (11/99)	E	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
MIGHT & MAGIC 7	E	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
MIGHT & MAGIC 7 (US-VERSION)	E	89,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
MISSION IMPOSSIBLE	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
MORTIS	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
NBA LIVE 2000 (11/99)	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
NEED FOR SPEED 4	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
NHL 2000	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
NHL 2000 ENGLISH	E	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
PANZER ELITE	KD	69,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
PANZER GENERAL 4: Western A.	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
PHARAO (11/99)	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
PLAYERS: TALENT™	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
PLAY THE GAMES VOL. 2	KD	64,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
PRINCE OF PERSIA 3D	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
QUAKE 3: ARENA™	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR™	KD	85,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
RAYMAN 2	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
REVENANT™	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
REVOLT	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
ROLLERCASTER TYCOON	KD	64,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
RT: MEDICOPTER	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
SKOUT (3D-SHOOTER)	KD	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
SHADOWMAN	DA	79,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
SHEEP	KD	74,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
SIEDLER 3	KD	69,90	DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90
SIEDLER 3: Geheimnis d. Amazonen	39,90		DEADLOCK 2 - SCIENCE WARS	KD	9,90

E = KOMPL. ENGL. KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisunterstützung und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladepreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachschärfen + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM.
Ausland: Versand + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Ausland per UPS. Vorkasse ist nur mit Eurocheck möglich. Bestellungen ab 180 DM liefern wir Sendung wenn im Ausland portofrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

RANKING

Spielespaß 75%

INFO

Software 2000, Wirtschafts-
simulation, Preis: ca. DM 30,-

RANKING

Spielespaß 48%

INFO

Microids, Adventure,
Preis: ca. DM 80,-



Der Orient, Schoß verschleierte Schönheiten und traditionellste Kaffeequelle der Welt. Dieser Tage wird er zum dritten Mal in zehn Jahren Schauplatz einer nervenaufreibenden Treibjagd durch fallenreiche Palastgänge: Der persische Thronfolger ohne Namen kehrt zurück, um Rynn und Lara säbelbewehrt Gehorsam zu lehren.

Prince of Persia 3D

Prince on Tour

Als Jordan Mechner 1989 das erste Turbanabenteuer inszenierte, prägte er mit seinen Einfällen Strukturen, die noch heute gelten. Für die Tomb Raider-Reihe etwa, für Drakan oder für ShadowMan. Der jugendliche Spielheld mußte damals innerhalb einer in Echtzeit verrieselten Stunde aus dem Kerker einer Magierburg bis in deren Turmspitze gelangen, um seine Verlobte vor dem Zugriff des unsauberen Hausherrn zu bewahren. Im Laufe der Wanderung stieß er nicht nur auf waffenstarrende Wächter, sondern gleichfalls auf ausgeklügelte Fallensysteme und schwer durchschaubare Labyrinthpassagen. Fechtduelle und Sprungkapriolen waren an der Minutenordnung. Hauptsächlich sammelte das Spiel durch seine Ge-

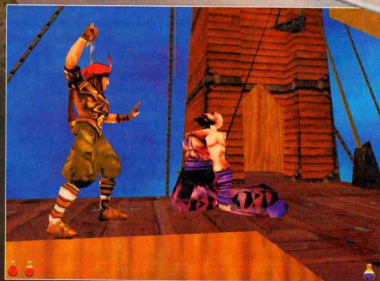
schwindigkeit, seine eingängige Bedienung und die geistreich gestalteten Leves Sympathiepunkte. Mittlerweile hat Urdesigner Mechner zwar nur noch beratende Funktion im Rahmen der Entwicklung, aber Hersteller Red Orb ist der Vorlage über weite Strecken freiwillig treu geblieben. Von einer Änderung abgesehen, versteht sich: der obligatorischen Einbeziehung der dritten Dimension.

Sagen nicht hinterfragen

Wirklich schöne Märchen, so ist in Kinderäugen zu lesen, zeichnen sich nicht durch literarische Perfektion, sondern, auch durch einfach gestrickten Phantasie-reichtum aus. Und in dieser Hinsicht beweist Red Orb Talent – selbst wenn der Auftakt noch dröge wirkt: Sultanbruder Assan ist von Neid und Haß erfüllt. Seinem entstellten Stammhalter war eigentlich die Hand einer zierlichen Prinzessin versprochen. Die jedoch entschied sich eigenmächtig



Tigerliebe? Ragnar leidet wegen seines Aussehens unter Komplexen. Im Finale geht es trotzdem ums Ganze: Wer den anderen von der Plattform treibt, bleibt.



Obwohl die Kämpfe mit scharfen Waffen ausgetragen werden, befleckt den Bildschirm kein einziger Tropfen Blut. Was dem Fechtvergnügen keinen Abbruch tut.

IM VERGLEICH

Drakan

ShadowMan

Tomb Raider 3

Prince of Persia 3D

Legacy of Kain:

Soul Reaver

Prince of Persia 3D steht der Referenzklasse hauptsächlich im Feintuning nach. Was ihn früher auszeichnete, läßt er heute vermissen: pure Rasanzt. Drakan schwebt dagegen dank des Drachens über allen Wertungswolken, ebenso wie der atmosphärisch unerreichte ShadowMan. Das vieldiskutierte Thema Tomb Raider wird bei Erscheinen des vierten Teils wieder aufgegriffen; Nummer 3 muß sich derweil jedoch geschlagen geben. Soul Reaver schließlich geht in der durchschnittlichen Masse still und heimlich unter.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

dafür, lieber den muskelbepackten, makellosen persischen Herrschersohn zu ehelichen. Grund genug für eine ausartende Familienfehde! Sultan wie Prinz werden während einer Bauchtanzshow hinter orientalische Gardinen befördert, während man die Frau des Anstoßes in unbekannte Gefilde verschleppt. So weit, so kitschig. Als der Prinz im Kerker wieder zu Bewußtsein kommt, erschwert ihm ein arger Makel die Flucht. Seiner Waffen entledigt, bleiben ihm nur die leisen Sohlen als Hilfsmittel. Der Turbanmann deckt einen versteckten Weg aus der Zelle auf und schleicht vorsichtig über die Kerkerflure, wann

immer die abseits stehenden Wachposten etwas unaufmerksam sind. Von Mitgefängenen nimmt er in dieser Phase Ratschläge entgegen. Erst etwa eine Viertelstunde später läßt er einem unbedarften Wärter eine zentnerschwere Kiste von oben entgegensegeln – und wird wieder zum furchtlosen Krummsäbelschwinger. All das längst unter der direkten Regie des Spielers.

Spartanischer Perser

Die Steuerung unterscheidet sich nur marginal von dem, was Sie dank Lara Croft gewohnt sind. Über die Cursortasten wird der Prinz dirigiert. Er kann zur Seite ausweichen, springen, klettern, sich ducken und an Kanten festklammern. Halten Sie „Enter“ niedergedrückt, aktivieren Sie darüber hinaus eine in vier Achsen schwenkbare Kamera mit der Aufgabe, verdeckte Objekte ins Blickfeld zu rücken. Praktische Auswirkungen hat diese Funktion auf den allgegenwärtigen persischen Fallenteppichen, die Fleischwalle, unerhofft hochfahrende Stahlspitzen, Guillotinen, Abgründe oder Feuergruben zu einem fröhlichen Allerlei verbinden und Ihnen einiges an Geschick abverlangen. In welche Richtung Sie mit welcher Kraft von einem Plateau abspringen oder wo und wann Sie sich von einem Vorsprung lösen müssen, ermitteln aufmerksame Rundblicke. Das zweite Herz des Spiels pulsiert im Kampfbereich. Nähert sich der gejoigte Hochadel einer aggressiven Gestalt, zieht er auf Ihren Befehl nach Lust und Logik ein pas-

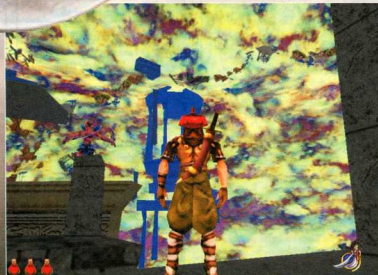
KÖNIGLICHER AKTIONÄR

1 Die Brücke zum Elfenbeinturm ist hochgezogen. 2 Zusätzlich wird der Prinz von einem Wachturm aus mit Pfeilen beschossen. 3 Er sucht sich also einen beschwerlichen Kletterpfad über Mauern und überwindet diverse Fallen, 4 um den Schützen von der Plattform zu scheuchen. 5 Er selbst koordiniert seinen Sprung besser und landet im Pool, so daß er dem Leichnam Pfeil und Bogen entreißen kann. 6 Ein Fernschuß in die Mechanik zwingt die Brücke schließlich zur Kapitulation.



sendes Instrument hervor. Neben dem Standardsäbel besteht die Chance, daß Sie beizeiten einen Speer, kurze Doppelpfeile oder einen Bogen finden, wobei sich die dazugehörigen Pfeile an seltenen Schreinen extra mit magischer Energie versehen lassen. Gelegentlich sind Sie deswegen imstande, Gegner aus der Distanz zu bannen, abzufackeln oder von ihrer Seele Besitz zu ergreifen,

spricht: sie zu steuern. Beginnt eine Reiberei, fährt die Kamera automatisch an seine Majestät heran – Schnitt, Kampfsequenz. Im Gegensatz zu Tomb Raider sind die Übergänge nicht fließend, was den Ablauf verlangsamt, aber exakt der Philosophie der Designer entspricht: Trotz der neuen Raumdimension ist das alte Arcade-Flair erhalten geblieben. Attacken können Sie über beide Flanken oder durch



Über den Wolken muß die Gefahr grenzenlos sein: Die schwebenden Ruinen zählen zu den abgedrehtesten Szenarien. Im Land der Märcen ist eben alles möglich.



Dieses seltsame Konstrukt fliegt kilometerweit in der Höhenluft und zwingt den Spieler zu zahlreichen Drahtseilklettern. Nur kletternd können Sie vorankommen.

die Mitte starten, indem Sie jeweils eine von drei frei belegbaren Tasten drücken. Auf jeden Angriff sind so flexible Reaktionen möglich. Zu seinem Schutz bedient sich der Prinz einer Standardparade sowie dreier

Körpertäuschungen (ausgelöst durch „Shift“ plus Schlagvariante) – ohne daß er, wie Madame Croft, akrobatische Ausweichmanöver vollführen könnte. Die Handlungsvielfalt hat einen Grund: Konfron-

tiert mit den 30 unterschiedlichen Opponenten, müssen Sie ständig neue Taktiken erproben. Verharrt beispielsweise ein Wächter mitten in der Bewegung regungslos, bedeutet das nicht zwangsläufig, daß dieser

geistig minderbemittelt ist. Im Gegenteil wartet da wahrscheinlich ein mit Engelsgeduld auf Konchancen. Vorsicht ist also angebracht, Übermut tötet – obwohl Ihnen im gesamten Prince of Persia

TESTCENTER

Prince of Persia 3D

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/ 333			PentiumIII/ 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo2 ¹⁾									
Voodoo Banshee ¹⁾									
Voodoo3 ¹⁾									
Rage 128									
TNT									
TNT2 Ultra									
Software									

¹⁾ Unterstützung über Direct3D

Unspielbar Spielbar Flausig Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)												
	Pentium 200			Pentium II / 333			PentiumIII / 500					
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256			
Voodoo2 ¹⁾												
Voodoo Banshee ¹⁾												
Voodoo3 ¹⁾												
Rage 128												
TNT												
TNT2 Ultra												
Software												

¹⁾ Unterstützung über Direct3D

Unspielbar Spielbar Flausig Geht nicht

DIRECT3D

Erst ab der mittleren Auflösung wird dem Pumphosen-Prinzen ein optisch wirklich ansprechender Auftritt zuteil.



640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte



1.024x768 Bildpunkte

TUNING

Leider bietet Prince of Persia 3D nur eine Installationsgröße an, so daß man den ungewöhnlich langen Ladezeiten nicht entgehen kann. Auch Einstellungsmöglichkeiten für die Grafik sucht man vergebens: Die Regelung übernimmt eine mangelhafte, dynamische Routine automatisch. Wenn Sie die Auflösung ändern, muß das Spiel komplett neu gestartet werden, damit es sich darauf einstellt.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Prince of Persia 3D gelingt es, das gleiche Spielgefühl zu erzeugen wie seine zweidimensionalen Vorgänger. Gegner und Kletterwände sind durchdacht in Szene gesetzt, aber niemals unüberwindbar. Nur: Ein wenig mehr Inspiration hätte dem Titel gutgetan.



TREIBER & BUGS

Prince of Persia 3D stellt hohe Anforderungen an den Rechner, und wenn Sie nicht mindestens 64 MB Hauptspeicher installiert haben, werden Sie dem Königssohn bei seinen Abenteuern gleich überhaupt nicht beistehen können. Von der Minimalkonfiguration des Herstellers sollten Sie sich ferner nicht täuschen lassen: Ohne einen Pentium II kommt beim Spielen keine rechte Freude auf. Der Grund: hohe Polygonzahlen und große Sichtweiten. Immerhin ist ein Patch, der die Performance auf schwachbrüstigen Systemen steigern soll, bereits in Arbeit. Bei Verfügbarkeit finden Sie ihn auf unserer Cover-CD.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- +** Der bezaubernde Charme der ersten Teile ist komplett erhalten geblieben
- +** Aus simplen Mitteln hat Red Orb ein phantastisches Märchen gestrickt
- +** Die lebensechten Animationen sämtlicher Charaktere sind Güteklasse A
- +** Gut konzipierte, lösbare Kletter- und Sprungpassagen für jedermann
- +** Einfallsreiche und klassische Rätseln wechseln sich angenehm ab
- +** 30 unterschiedlich agierende, besiegbare Gegnertypen fordern Flexibilität
- Trennung zwischen Kampf und Erkundung: Rosanz geht verloren
- Westliche Ohren sind schnell genervt von Orientmusik
- Grafikengine bringt verhältnismäßig langsame Resultate
- Keine spektakuläre Abgrenzung vom Genrerest: Etwas bieder



3D kein unbesiegbarer Übersensch vor die Klinge kommen wird.

Hasch mich!

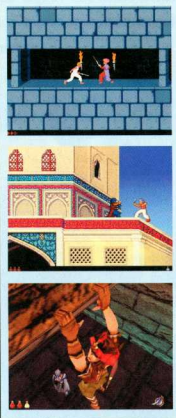
Zusätzlich haben sich die Designer den Kopf darüber zerbrochen, wie man Konfrontationen ganz aus dem Weg gehen kann. So finden sich zum Beispiel ab und an Tränke, die dem Prinzen ein tarnendes Antlitz verleihen. In

anderen Fällen kann er sich kletternd vorbeischieben, wengleich diese Aktionen oft nur vergebliche Liebesmüh sind. Manche Gegner springen nämlich derartig langsam auf den Prinzen an, daß er unverschämte um Sie herumtänzen kann, ohne verletzt zu werden. Was die Rätsel anbelangt, bleibt das Spiel vergleichsweise harmlos. Ohne zu überfordern, lockern sie das Geschehen nach klassi-

schem Muster auf (vgl. Kasten „Königlicher Aktionär“). Mit dabei: Plattenrätsel, Schlüsselfindungen und das Finden alternativer Wege zu Land und zu Wasser. Kreatives Potential ist vorhanden – man denke an den Zauber zur Kontrolle über Feinde – zeigt sich jedoch nur in Ausnahmefällen. Das fünfzehnteilige Sortiment weitläufiger Levels macht im übrigen eine ausnehmend abwechslungsreiche Figur. Die Highlights: ein Observatorium mit mächtigen Zahnrädern, ein Luftschiff, zwielichtige Hafengebiete, Abwasserkanäle sowie Tempel und Höhlen-trakte. Grafisch spaltet *Prince of Persia 3D* die Lager. Während die Animationen einen extrem realistischen, geschmeidigen Eindruck

EVOLUTION

Drei Generationen im Vergleich, von oben nach unten: *Prince of Persia 1* erschien 1990 für den PC und trumpfte mit Animationen auf, die Mechner Bewegungsfolgen seines Bruders nachempfunden hatte. Teil 2 wies eine deutlich verbesserte Grafik auf und rettete den alten Charme, obwohl Mechner nicht mehr als Hauptverantwortlicher eingegriffen hatte. Der mit Part 3 gelungene Quantensprung ist offensichtlich.



machen, zieht sich die Umgebungsgrafik mitunter etwas zäh dahin, und die gebotenen Lichteffekte kommen über das heutige Normalmaß nur selten hinaus – dafür ist die Sichtweite enorm.

Thomas Borovskis

STATEMENT

Nostalgie zeichnet weich. Weil ich zu Beginn mit einer Gehirnhälfte noch bei den alten Teilen weilte, fiel es dem Prinzen unverhältnismäßig leicht, mich für seine neuen Taten einzunehmen. Ablauf und Spielgefühl sind deckungsgleich: die Rätsel-parts und die Zauberelemente heben die Qualität noch an, Story und Atmosphäre begeistern. Dennoch fällt der Titel im Vergleich mit den Referenzen ab. Zwar sind die Kämpfe wegen der unterschiedlich agierenden Feinde spannend, doch raubt die klare Trennung zwischen Hüpf- und Fechphase dem Spiel zuviel Geschwindigkeit. Außerdem verdrängt es den Charakter, an Gegnern (ohne Tricks) einfach unbeschadet vorbeispringen zu können. Der Prinz schlägt sich tapfer. Nur durfte man vom ehemaligen Pionier des Genres eben spürbare Impulse erwarten.



STATEMENT

Eigentlich kann ich Remakes alter 80er-Jahre-Klassiker so langsam nicht mehr sehen – trotz meiner anfänglichen Skepsis bildet der Prinz von Persien in dieser Hinsicht aber eine lobenswerte Ausnahme. Die Grafik ist insgesamt gesehen zwar lediglich gehobener Durchschnitt, dafür schaffen es die zahlreichen, abwechslungsreichen Kämpfe aber schon nach kurzer Zeit, einen in den Bann zu ziehen. Gestört hat mich neben einigen kleinen technischen Mängeln nur die klare Trennung zwischen Kampf- und Adventure-Elementen, die den Spielverlauf immer wieder bremsen. Ansonsten ist *Prince of Persia 3D* rundum gelungen und empfehlenswert – auch für Leute, denen beim Gedanken an die Vorgänger nicht direkt Tränen der Nostalgie in die Augen steigen.



SPECS & TECHS

Software	Single-PC
Direct3D	ModemLink
3Dfx Glide	Netzwerk
AGP	Internet
Cyrix 6x86	Force Feedback
AMD K6-2	Audio

BENÖTIGT
Pentium 233, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 390 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 390 MB

VERGLEICHBAR MIT
Draken, Tomb Raider

RANKING

Action-Adventure

Grafik	80%
Sound	78%
Steuerung	81%
Multiplayer	- %
Spiele Spaß	80%

Spiel	Englisch
Handbuch	Englisch
Hersteller	TLC
Preis	ca. DM 90,-

Soul Reaver – Legacy of Kain

Tanz der Vampire

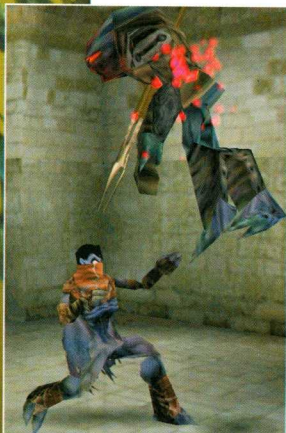
Auf der PlayStation sorgt Eidos' düsteres Epos um einen gefallenen Vampir namens Raziel schon seit einiger Zeit für Aufregung. Die hymnischen Kritiken und absoluten Höchstwertungen in der Fachpresse erwecken auch für die PC-Umsetzung große Erwartungen – zumal erst im letzten Monat Drakan und Shadow-Man die Meßlatte für gute Action-Adventures noch ein ganzes Stück höher gehängt haben.

Adaptionen von Konsolenspielen war es bislang nur sehr selten vergönnt, auch auf dem PC Erfolge zu feiern. Selbst gelungenere Umsetzungen wie die beiden Turok-Folgen verkauften sich bestenfalls durchschnittlich und fielen in der Gunst des Publikums weitgehend durch. Dies soll sich mit Soul Reaver nun ändern – das vampireske Action-Adventure wurde parallel für alle Formate entwickelt und soll nun sowohl in der Konsolen- als auch der PC-Gemeinde für Furore sorgen.

Die Geschichte beginnt originell: Held Raziel ist ein Vampir, der einen entscheidenden Fehler begangen hat: Er hat sich schneller weiterentwickelt als sein Herr und Meister, der auf den bezeichnenden Namen Kain hört. Während dieser nämlich noch darauf wartet, daß ihm als letzter Schritt in der Vampir-Evolution Flügel wachsen, verfügt Raziel schon über ein Paar respektabler Schwingen.

Flügel-Kämpfe

Um den hierdurch provozierten Macht- und Autoritätsverlust zu verhindern, läßt Kain den flügge gewordenen Blutsauger in einen riesigen, bodenlosen Abgrund stoßen und hofft, dadurch das Problem be-



Um seine Gegner endgültig zu besiegen, muß Raziel zu drastischen Mittel greifen: Hier pflückt er effektiv seine Feinde.

seitigt zu haben. Doch Raziel überlebt – wenn auch schwerverletzt mit zerfetzten Flügeln und fehlendem Unterkiefer. Fortan auf Rache sinnend, macht er sich auf den Weg zu seinem Peiniger. Spielerisch bewegt sich der Vampir hierbei auf Terrain, das auch Lara Croft mittlerweile dreimal erfolgreich betreten hat: *Soul Reaver* ist ein reindrassiges Action-Adventure mit diversen Hüpf- und Klettereinlagen, Fallen, Kistenrätseln und Schaltern, die verborgene Durchgänge öffnen. Die zahlreichen Schergen Kains, die sich dem Held auf seinem Weg entgegenstellen, können wohlweislich mit herkömmlichen Waffen wie Speeren, Lanzen oder Schwertern sowie (in späteren Teilen des Spiels) mit der Kraft der Magie besiegt werden. Was zunächst erscheint wie eine mäßig originelle Kreuzung aus *ShadowMan* und *Heretic 2*, gewinnt im Laufe des Spiels vor allem durch die charakteristischen Eigenschaften und Fähigkeiten Raziels durchaus einige originelle Aspekte. Eines der interessantesten Features in *Soul Reaver* ist die Möglichkeit, zwischen zwei parallel existierenden Welten zu wechseln: In der Spektralebene, in der Raziel seine Reise beginnt, ist es ihm beispielsweise nicht möglich, irgendwelche materiellen Gegenstände

IM VERGLEICH

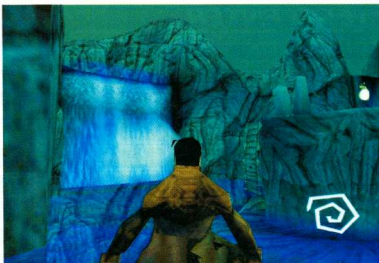
Drakan	
ShadowMan	
Tomb Raider 3	
Soul Reaver	
Asghan	

Auf der PlayStation hat *Soul Reaver* es aus dem Stand geschafft, sich an die Spitze der Genre-Referenzen zu katapultieren. Auf dem PC dagegen ist die Konkurrenz momentan einfach zu groß: Sowohl *Drakan* als auch *ShadowMan* bieten neben einer besseren Grafik und einer benutzerfreundlicheren Steuerung auch im Gameplay einfach mehr Abwechslung. Trotzdem bewegt sich *Soul Reaver* noch klar in der Klasse der empfehlenswerten Spiele – im Gegensatz zum gänzlich ungenießbaren *Asghan*.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse



Die Story wird durch mit der Engine erstellte Filmsequenzen weitererzählt.



Die Landschaften, in denen der Vampir Raziel sich herumtreibt, wirken enttäuschend eckig und farbarm. Lediglich die zahlreichen Lichteffekte können beeindrucken.



Durch diese Tore gelangt Raziel auf schnellem Weg in verschiedene Gebiete der Welt. Sie funktionieren als Abkürzungen zwischen den einzelnen Spielabschnitten.

MONSTER



Die über 20 Gegnertypen sind phantasievoll gestaltet, grafisch aber sehr grob ausgefallen.

HAUPTFIGUREN

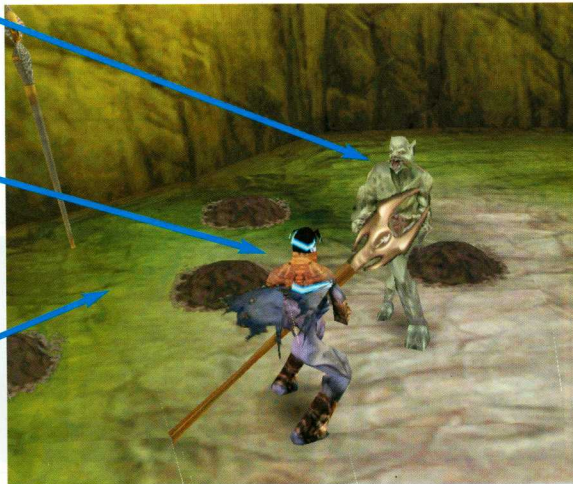


Auch bei der grafischen Qualität der Hauptfiguren haben *Drakan* und *ShadowMan* die Nase vorn.

LANDSCHAFT



Bis auf einige Lichteffekte hinkt *Soul Reaver* auch bei der Landschaftsdarstellung hinterher.



TESTCENTER

Soul Reaper

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480												
	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500					
CPU (MHz)	16	32	64	32	64	128	64	128	256			
Voodoo2	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo Banshee	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Rage 128	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT 2 Ultra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Software	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht												

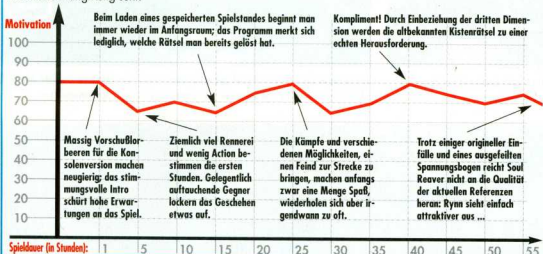
PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600												
	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500					
CPU (MHz)	16	32	64	32	64	128	64	128	256			
Voodoo2	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo Banshee	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Rage 128	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
TNT 2 Ultra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Software	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
■ Unspielbar ■ Spielbar ■ Flüssig ■ Geht nicht												

TUNING

Beim Tuning kann Soul Reaper seine Konsolenherkunft nicht ganz verbergen. Das Spiel bietet so gut wie keine Einstellmöglichkeiten um die Performance zu verbessern. Dies ist aber nicht nötig, da schon auf etwas betagteren Systemen noch ein flüssiger Spielablauf möglich ist.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Soul Reaper ist einfallsreich und kann vor allem bei den originellen und komplexen Kämpfen überzeugen. Leider drücken sowohl Steuerung als auch das für PC-Spiele einfach ungeschickte Speicherpunkt-System die Motivation langfristig sehr.



DIRECT3D

Im Software-Modus ist Soul Reaper nicht nur ausgesprochen pixelig, sondern auch im puncto Performance so gut wie unspielbar. Doch selbst mit einem 3D-Beschleuniger sollten Sie die Auflösung so hoch wie möglich einstellen; hierdurch kommen Sie zumindest in den Genuß einiger schöner Licht- und Transparenzeffekte.



800x600 Bildpunkte



1.024x768 Bildpunkte



1.280x1.024 Bildpunkte

TREIBER & BUGS

Soul Reaper ist leider ein unerfreulicher Fall für diese Rubrik. Wie auch schon viele andere Spiele, die eine Third-Person-Perspektive verwenden, weist auch Soulreaper einige häßliche Clipping-Fehler auf. Daß manchmal die Tastaturbelegung „vergessen“ wird, ist gemessen an der Tatsache, daß auch Spielstände verschwinden – fast schon eine Kleinigkeit. Der Hersteller hat aber versprochen, diese Fehler noch zu beseitigen.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- Ein charismatischer Held in einer spannenden Hintergrundgeschichte**
- Temporeiche Kämpfe mit Fackeln, Lanzen und Speeren**
- Hohe Rätseldichte durch zwei gleichberechtigte Parallelwelten**
- Stellenweise nette Lichteffekte bei Zaubern und Weltenwechsel**
- Einfallsreiches Leveldesign und große, komplexe Spielwelten**
- Sich ständig wiederholende Hintergrundmusik, die nach kurzer Zeit nervt**
- Grob dargestellte Monster und unterdurchschnittliche Animationen**
- Langatmiger Spielverlauf durch ungeschickte Speicherfunktion**
- Unzuverlässige, stellenweise schlecht koordinierte Kameraführung**

bei sich zu tragen. Auch Gegner sind hier zunächst Mangelware; nur kleine Gnome machen ihm das Leben schwer, können aber schnell durch einige gezielte Klauenhiebe besiegt werden. Hat Raziel die Plagegeister schließlich beseitigt, kann er sich ihre Seelen einverleiben – als mutierter Vampir düstert es ihn nämlich nicht mehr nach Blut, Energie gewinnt er vielmehr durch die Geister seiner getöteten Gegner. Hat er genug Lebenskraft gesammelt, kann der Untote in die zweite Dimension wechseln: In der materiellen Ebene hat er es dann mit handfesten Gegnern zu tun, die ihm ordentlich zusetzen. Die Kämpfe laufen meist auf kurze Distanz ab – Raziel kann die Schergen Kains sowohl mit bloßen Klauen als auch mit Speeren oder Lanzen attackieren. Sind solche Waffen gerade nicht in der Nähe, kann er sich auch mit Hilfe von Fackeln oder herumliegenden den Felsbrocken wehren.

Doppelt getötet hält besser

Bei sämtlichen Kämpfen hat der Weltenwanderer jedoch ein Problem: Selbst der härteste Klauenschlag vermag lediglich die Vampire, Zombies und Untiere kurzzeitig außer Gefecht zu setzen. Um die Monster endgültig von ihren Seelen zu trennen, bedarf es härterer Maßnahmen: Wie aus unzähligen Filmen und Büchern bekannt, haben Untote eine gewisse Abneigung gegen Licht, Wasser und Holzpflocke. Dies kann sich Raziel zunutze machen, indem er feindlich gesonnene Artgenossen nicht direkt angreift, sondern in eine mit Licht durchflutete Ecke lockt oder ihnen besagte Pflocke ins Herz rammt. Erst dann

Ihren Helden steuern Sie aus der Verfolgerperspektive durch die riesigen Wälder. Leider agiert die automatische Kamera nicht immer so akkurat wie in diesem Fall.



Während Raziel seine Gegner zunächst nur mit seinen Klauen angreifen kann, verfügt er schon nach kurzer Zeit über bessere Möglichkeiten: Lanzen, Speere, Schwerter und sogar Magie gehören zu den Waffen, mit denen er die Schwächen seiner Gegner ausnützt.

In den meisten Fällen ist die Künstliche Intelligenz der Gegner recht simpel gestrickt: Oft reagieren sie erst, wenn Raziel in ihre Nähe kommt, und attackieren ihn dann, indem sie direkt auf den Vampir zulaufen.

sind die Fieslinge endgültig besiegt. Grafisch ist *Soul Reaver* eine zwiespältige Angelegenheit: Während einzelne Lichteffekte durchaus beeindruckend können, sind viele Monster sehr grob designt und bestenfalls durchschnittlich animiert. Das größte Problem des Spiels liegt in seiner Steuerung: Besonders bei Sprüngen agiert Raziel ausgesprochen ungenau. Gleichzeitig vollführt die Kameraführung bei Kämpfen ungeahnte Kapriolen und verliert dabei sogar gelegentlich den Helden und seine Gegner, so daß man permanent die Perspektive von Hand justieren muß. Diese Mankos, kombiniert mit der Tatsache, daß man durch ein ausgesprochen ungünstig gelöstes Speicherpunktsystem nach jedem Ableben große Teile der schon bekannten Strecke wieder und wieder ablaufen muß, ergeben nach kurzer Zeit einen recht hohen Frustrationsfaktor.

Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Bei einem Action-Adventure über Vampire sollte man so etwas ja eigentlich nicht vermuten, aber *Soul Reaver* erscheint in der PC-Version erschreckend blutiger. Zugegeben: Die Kämpfe sind durch die verschiedenen Tötungsmöglichkeiten sehr originell und auch das Level-Design kann überzeugen. Auf der anderen Seite wird aber selbst der motivierteste Vampirjäger schnell der Sache überdrüssig, wenn er dieselbe einverleibende Hüpforgie zum sechsten Mal wiederholen muß, weil die ungenaue Steuerung exakte Sprünge zu einer reinen Glückssache macht und der nächste Speicherpunkt noch Meilen entfernt ist. Insgesamt ist *Soul Reaver* durch seine dichte Atmosphäre, den originellen Charakter und einige witzige Ideen im Gameplay eine lohnende Anschaffung für Fans düsterer Unterhaltung – der revolutionäre Superhit wie auf der PlayStation ist es aber sicherlich nicht.

STATEMENT

Soul Reaver läßt einen Großteil seines Potentials ungenutzt im Boden versickern. Die dunklen Legenden im Hintergrund, der gequälte Hauptdarsteller, die intelligenten Rätsel mit dem Dimensionswechseln – beinahe hätte mich all das begeistert. Leider ließ Eidos jedoch eine antike Weisheit der Branche außer acht: Wuchte Konsolentitel niemals im Maßstab 1:1 auf die Ebene der PCs. Die Steuerung reagiert schwerfällig und träge, als würde ein Elefant über Hügelketten geschoben. Die Animationen Gabriels rangieren weit unter der Oberklasse, und arge Konzipfehler haben mir beizeiten den Spielspaß vergällt: Stürzt Ihr Dämon etwa mit gezückter Edelwaffe in tödliches Wasser, so geht das Instrument unwiderruflich verloren. Das ist logisch, zugegeben. Doch läßt es den Motivationspegel rasant dem Gefrierpunkt entgegenstürzen ...



Die überall in den Gängen hängenden Fackeln können nicht nur als Sichthilfe, sondern auch als tödliche Waffe gegen lichtscheue Monster eingesetzt werden.

SPECS & TECHS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	-
AMD K6-2	Audio	-

BENÖTIGT

Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 330 MB

EMPFOHLEN

Pentium II/333, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 450 MB

VERGLEICHBAR MIT

Tomb-Raider-Reihe, ShadowMan

RANKING

Action-Adventure

Grafik	78%
Sound	73%
Steuerung	62%
Multiplayer	~%
Spielspaß	76%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM 80,-

Tauchen Sie in eine Welt der Magie und der Mythen ein - eine Welt, in der Elfen über alle Lebewesen herrschten, bis Menschen in diese Welt eindringen. Während die einen Elfen sich daran machten, ein neues Gleichgewicht herzustellen, hatte die dunkle Elfe nur eines im Sinn: die Menschen auszurotten...



- ein komplexes und zugleich einfach zu bedienendes rundenbasierendes Strategiespiel
- angereichert mit interessanten Rollenspiel-Elementen: Helden gewinnen an Erfahrung und Stärke
- zwölf Rassen und über 50 verschiedene Helden mit individuellen Fähigkeiten





AGE OF WONDERS



WONDERS

- detaillierte Karten mit exzellenter Grafik
- Auswahl zwischen taktischen und automatischen Schlachten
- benutzungsfreundlicher Editor für eigene Szenarien und Tools für neue Helden und magische Artefakte
- zahlreiche Multiplayer-Optionen via Internet, Netzwerk oder E-Mail für rundenbasierte oder simultane Spiele



Feedback Sportspiele

Die aktuelle Sportstudie

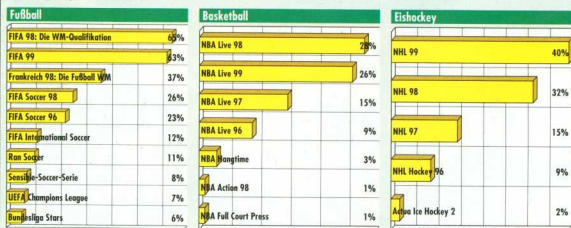
Wenn es noch eines Beweises bedurft hätte, daß kein anderes Genre so sehr von einem einzigen Hersteller beherrscht wird wie das der Sportspiele, dann würde unsere aktuelle Feedback-Umfrage ihn erbringen: EA Sports setzt jene Maßstäbe, an denen sich alle anderen orientieren und an denen alle Neuerscheinungen gemessen werden. Was aber nicht bedeutet, daß jeder Spieler mit den EA-Sports-Spielen hundertprozentig zufrieden wäre.

Das mit Abstand beeindruckendste Ergebnis vorweg: Von den vielen tausend Stimmen, die die PC-Games-Redaktion via Brief, E-Mail oder Website-Eintrag erreicht haben, sind satte 94 Prozent der Meinung: Jawoll, EA Sports ist der beste Hersteller von

Sportspielen. In den Kategorien Fußball, Eishockey und Basketball zeichnet EA Sports für die beliebtesten und – laut PC-Games-Wertungsdatenbank – hochwertigsten Simulationen verantwortlich. Soweit die Fakten. Doch was ist das Erfolgsgeheimnis der Kanadier? Was

macht die enorme Popularität ihrer Spiele aus? Ein Grund: Anders als viele Konkurrenten gibt die Sportspiel-Abteilung von Electronic Arts Millionenbeträge für Lizenzen aus, um den Fans originalgetreue Vereine, Spieler und Stadien zu bieten – Summen, die kleinere Hersteller gar

Welche Sportspiele besitzen Sie?



nicht aufbringen können oder wollen. Unter anderem besitzt die Firma auf Jahre hinaus sämtliche Computerspielerrechte an der deutschen Bundesliga, der englischen Premier League, der FIFA (Fußball), der NHL (Eishockey), der NBA (Basketball), der NFL (Football), der PGA (Golf) und vielen anderen. Allein die Bundesliga-Rechte hat Electronic Arts für die kommenden fünf Jahre exklusiv. Wie entscheidend solche Lizenzen sind, beweisen jene zwei Drittel, denen echte Spielernamen und Wappen „sehr wichtig“ sind. Ohne offiziellen Segen des jeweiligen Verbandes lassen sich fast nur noch Fußballmanager wie etwa Anstoss 2 verkaufen, nicht aber Sportspiele. Das mußte beispielsweise UbiSoft schmerzlich erfahren: Trotz weit besserer Qualität ging das Formel-1-Rennspiel *Racing Simulation 2* nicht annähernd so häufig über den Ladentisch wie das hochgelobte *F1 Racing Simulation* – einfach deshalb, weil beim Nachfolger auf fantasienamen zurückgegriffen werden mußte. Und wer tritt schon gerne gegen Schumanski, Frentz und Hakkingen an, wenn er auch Schumacher, Frentz und Häkkinen haben kann? Wir stellen fest: Ohne Lizenz geht nichts im Sport- und Rennspielbereich.

Die Herren der Ringe

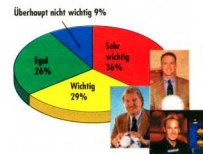
Von einem Monopol bei Sportspielen kann man bei EA Sports noch nicht reden, denn die Dominanz der Sportexperten beschränkt sich im wesentlichen auf Fußball und US-Leibesertüchtungen wie Baseball, Football, Basketball und Eishockey. In allen anderen Bereichen, etwa beim Golf, Tennis und erst recht Motorsport, sind nach wie vor die Konkurrenten führend. Beispielsweise müht sich EA Sports seit Jah-

Wie halten Sie's mit den Spielkommentaren per Sprachausgabe?



ren, mit ihren PGA-Simulationen an die Klasse der *Links*-Serie aus dem Hause Access heranzukommen. Nachdem Access jahrelang auch die Basis für die *MS Golf*-Serie geliefert hat, war es nur eine Frage der Zeit, bis Microsoft zuschnappt: Seit dem Frühjahr ist Access nun ein Teil des Softwaregiganten – übrigens der einzige Hersteller, dem die

Wie wichtig sind Ihnen Kommentare von bekannten Sprechern/Moderatoren?



PC-Spieler ernsthafte Chancen einräumen, an der Vormachtstellung von EA Sports zu rütteln. Trotz der Erfolge der *FIFA*-Serie ist es längst nicht so, daß König Fußball alles regiert: Noch immer gibt es eine Reihe weißer Flecken im Sportspielbereich. Während beispielsweise die Olympischen Sommer- und Winterspiele weltweit sensationelle

Spielen Sie auch Wirtschaftssimulationen mit sportlichem Bezug (Anstoss 2, Bundesliga Manager etc.)?



TV-Einschaltquoten vorweisen, existiert bis zum heutigen Tage keine adäquate Simulation dieser Veranstaltungen. Und das, wo doch fast die Hälfte der Sportspiel-Interessierten Gefallen an entsprechenden Titeln fänden. Hier besteht also enormer Nachholbedarf seitens der Hersteller. Nun ist Eidos Interactive gefordert, jene Firma, die sich die

Welches ist Ihrer Meinung nach das beste Sportspiel der folgenden Kategorien:

Beste Fußballspiele

1. FIFA 99
2. FIFA 98
3. Frankreich 98



Beste Basketballspiele

1. NBA Live 99
2. NBA Live 98
3. NBA Live 97



Beste Golfsimulationen

1. Links LS 99
2. Links LS 98
3. Tiger Woods 99



Beste Tennissimulationen

1. Game, Net & Match
2. Actua Tennis
3. Pete Sampras Tennis 97



Beste Rennsimulationen

1. Racing Simulation 2
2. Colin McRae Rally
3. Grand Prix 2



Beste Eishockeysimulationen

1. NHL 99
2. NHL 98
3. NHL 97



Golf

Links LS 1998 Edition	19%
Links LS	10%
Jack Nicklaus-Golf-Serie	7%
PGA-Tour-Golf-Serie	6%
Links LS 99	4%
Microsoft Golf-Serie	4%
Tiger Woods 99	3%
Links Extreme Actua Golf 2	2%
Actua Golf 2	1%
DSF-Golf-Serie	1%

American Football

Madden NFL 99	6%
Madden NFL 98	4%
DSF Football	1%
NFL Quarterback Club 96	2%

Tennis

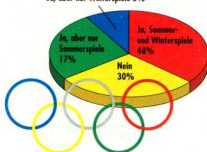
Game, Net & Match	13%
Pete Sampras Tennis 97	4%
Actua Tennis	2%
French Open Tennis 97	1%

Motorsport

Grand Prix 2	36%
F1 Racing Simulation	34%
Colin McRae Rally	20%
Racing Simulation 2	19%
NASCAR Racing	15%
Formel 1	14%
Formel 1 '97	14%
Rally Racing '97	14%
TOCA 2	14%
IndyCar Racing	13%

Haben Sie Interesse an einem Sportspiel rund um die Olympischen Spiele?

Ja, aber nur Winterspiele 5%



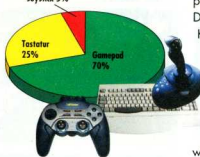
Wie wichtig ist für Sie eine offizielle Lizenz (DFB, FIFA, FIFA etc.) und Original-Vereins- und -Spieleramen?

Egal 6% Überhaupt nicht wichtig 3%

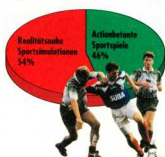


Welches Eingabegerät bevorzugen Sie bei Sportspielen normalerweise?

Joystick 5%



Wenn Sie die Wahl haben – welcher Art von Sportspielen geben Sie den Vorzug?



Wen halten Sie derzeit für den besten Sportspiel-Hersteller?

EA Sports (FIFA-Serie, NHL-Serie etc.)	94%
Alti Soft (F1 Racing Simulation, Steam Dundee Football etc.)	2%
Blue Byte (Game, Mer & Match)	1%
Hasbro/MicroProse (Grand Prix-Serie)	1%
Microsoft (NBA Full Court Press, MS Golf etc.)	1%
Sierra/Havas (DSF-Serie, NASCAR- und IndyCar-Serie etc.)	1%
Access Software (Links-LS-Serie)	0%
Grimm Interactive (Action-Serie)	0%

Rechte für Computer- und Videospiele im Zeichen der fünf farbigen Ringe gesichert hat. Pünktlich zu den Sommerspielen 2000 in Sydney und 2004 in Athen sowie den Winterspielen 2002 in Salt Lake City wird der Tomb Raider-Konzern mit passenden Produkten aufwarten können. In der Vergangenheit hat sich Eidos in diesen Disziplinen allerdings nicht allzu sehr mit Ruhm bekleckert: Grötliche Spiele-Katastrophen wie *Olympic Games* und *Olympic Soccer* genügt zwar dem olympischen Motto „Dabei sein ist alles“, nicht aber den strengen Maßstäben der PC-Games-Redaktion – vernichtende Urteile wie „Bei *Olympic Games* wurden offenbar nicht nur die Polygon-Weitspringer in den Sand gesetzt“ oder „Sammeln lieblos inszenierter Reaktions-tests“ waren die Folge.

N'abend allerseits

Vieľfach beschimpft, aber für viele eminent wichtig: Spielkommentare per Sprachausgabe. Ein knappes Drittel würde nur ungern auf die Kommentierung durch bekannte TV-Moderatoren und -Reporter verzichten, denn allein dadurch kommt zuweilen jede Menge Wie-im-Fernsehen-Atmosphäre auf. Gerade mal 18 Prozent schalten die Kommentare ab, während der Großteil die Sprüche als Nebenhergeplätscher zur Kenntnis nimmt. Wenn allerdings kommentiert wird, dann sollen es aber auch bitteschön vertraute Stimmen aus „ran“, „Sportschau“ & Co. sein. Daß Gerd Rügenbauer, Werner Hansch oder Jürgen Wortnora zum Mikrophon greifen, ist für beachtliche zwei Drittel entscheidend. Doch die unzähligen Klagen über die sich permanent wiederholenden, unpassenden und flokalerartigen Bemerkungen der Kommentatoren deuten darauf hin, daß es in diesem Bereich noch enormer Verbesserungen bedarf. Die Liste der besten Sprachausgabe-Kommentare führen – wenn wunderf – dennoch wieder drei EA-Sports-Spiele an: *FIFA 99*, *NHL 99* und *NBA Live 99*. Das Vorurteil vom vereinsamen, am Stuhl festgewachsenen Computerspieler hat zumindest das Feedback nicht bestätigt: PC-Games-Leser spielen nicht nur gerne Sportspiele, nein, sie sind auch selbst sportlich aktiv und strömen auch häufig in die Fußballstadien der Bundesliga-Vereine oder besuchen Formel-1-Rennen. Gekauft und gespielt werden vor allem Simulationen jener Sportarten, die man a) gerne im Fernsehen verfolgt und/oder b) in Stadion und Sporthallen anschaut. Bei den „TV-Sportarten“ ganz vorne liegt natürlich Fußball, gefolgt von Formel 1, Wintersport, Tennis, Basketball, Eishockey und Radsport. Warum sich Spiele zu Wrestling, American Football, Motorrad-Sport, Golf oder Baseball zumindest in Europa kaum verkaufen lassen, zeigt sich auch beim geringen Anteil derjenigen, die sich für diese Sportarten interessieren. Erst nach und nach schließen sich die Marktlücken bei populären Freizeitaktivitäten; allein der britische Hersteller Codemasters hat mit *No Fear Downhill Mountainbiking* und *Prince Naseem Boxing* zwei vielversprechende Titel in Planung, während Infogrames

Welches Sportspiel hat Ihrer Meinung nach den besten Sprachausgabe-Kommentar?

1. FIFA 99



2. NHL 99



3. NBA Live 99



Wer ist Ihr(e) Lieblingssportler(in)?

Michael Schumacher	8%
Heinz Harald Frentzen	3%
Michael Jordan	2%
Giovane Elber	2%
Lorhar Matthies	2%
Maria Riesler	2%
Mika Hakkinen	2%
Boris Becker	1%
Oliver Bierhoff	1%
Pete Sampras	1%

Wie lautet Ihr Lieblingsverein/-team?

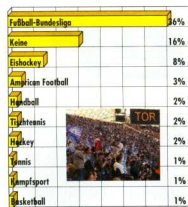
FC Bayern München	14%
Borussia Dortmund	6%
Eintracht Frankfurt	4%
1. FC Kaiserslautern	4%
SV Werder Bremen	3%
Rapid Wien	2%
Ferrari	2%
TSV 1860 München	2%
SC Freiburg	2%
Manchester United	2%

die Snowboarder mit *Supreme Snowboarding* versorgt. Hingegen ist für Volleyball, Handball oder Kampfsportarten kein passendes Spiel in Sicht. Abgesehen von Fußball und Tennis gibt es nur ganz



Für die einen ist es „Royal TS“, für die anderen die größte Marketing-Seifenblase seit Tamagotchi: Gleich am ersten Wochenende hat Electronic Arts mehr als 100.000 Exemplare des wohl wichtigsten Echtzeitspiels dieses Jahres unter Volk gebracht: *C&C 3*. Mit *Tiberian Sun* setzen die Westwood Studios eine der erfolgreichsten Computerspielerien fort. Seit dem Erscheinen hat *C&C 3* allerdings auch massive Diskussionen darüber ausgelöst, ob das Spiel der enormen Erwartungshaltung gerecht wird – eine interessante Parallele zu *Star Wars: Episode I: Die Dunkle Bedrohung*. Aus den 100.000 Erstkäufen sind mittlerweile bereits 200.000 geworden, die mehrere Millionen Stunden mit *C&C 3* zugebracht haben – eine solide Grundlage für ein ausführliches PC-Games-Feedback. Falls Sie *C&C 3* gespielt haben und Ihre Meinung beizubringen möchten, sollten Sie sich den Fragebogen auf der Cover-CD-ROM ansehen.

Welche Sportveranstaltungen in Städten und Hallen besuchen Sie regelmäßig?



Welche Sportveranstaltungen sehen Sie sich regelmäßig im TV an?



Welche Sportarten betreiben Sie selbst aktiv?



wenige echte Volkssportarten, die sich noch so sehr schwierig als Spiel umsetzen lassen. Und warum sollte jemand am PC beispielsweise einer Radrenn-Simulation frönen, wenn er eigentlich auch selbst aufs Rad steigen könnte? Dies ist auch der Grund, warum noch so realistische Billardsimulationen weiterhin ein Schattenwesen führen: Wer möchte, kann in der Kneipe um die Ecke in gefesselter Runde selbst zum Queue greifen, anstatt einsam vor dem PC die Kugeln in die Balltaschen zu klicken.

Wo bleibt die Inline-Skate-Simulation?

Klar, jeder PC-Spieler wünscht sich innovative Spiele. Doch genau darin liegt die Crux bei Sportspielen, denn anders als in den Sparten Action, Rollenspiel oder Strategie gibt es hier feste Regeln: 22 Spieler,

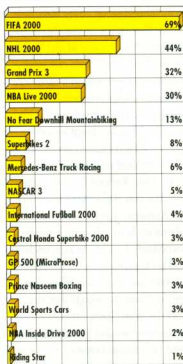
zwei Tore, zwei Halbzeiten à 45 Minuten, zwei Linienrichter, ein Lederball, ein Schiedsrichter, 50.000 Mann im Stadion – an diesen Eckpfeilern eines zünftigen Fußballspiels wird sich so schnell nichts ändern. Allzu große Spielräume haben die Entwickler deshalb nicht. Besteht die Zukunft der Sportspiele deshalb „nur“ aus noch besserer Grafik? Wenn es nach den PC-Games-Lesern geht, nein. Denn auch bei den vermeintlich „perfekten“ Sportspielen aus dem Hause EA Sports löst sich das Spielvergnügen nach um einiges steigern. Dazu gehört beispielsweise eine bessere Stadionatmosphäre mit animierten Fans, wirklichkeitstreuen Pfeifkonzerten und Schlichtgeiern der Fans (Stichwort: „Zieh den Bayern die Lederhosen aus ...“) sowie Original-Bandenwerbung. Auch der Wiedererkennungswert der Spieler ließe sich noch verbessern. Sport-

fans mit Internet-Anschluss würden sich wünschen, die Kader per Mausclick auf der Website aktualisieren zu können, damit die Spielerdatenbanken ständig auf dem neuesten Stand der Dinge sind. Zusätzlich zu Meisterschaften und Turnieren fordern unsere Leser eine stärkere Gewichtung des Karrieremodus, um sich als Trainer, Fahrer oder Spieler von ganz unten nach ganz oben zu arbeiten. Innerhalb der Optionen sollte es keine Abstufungen zwischen realitäts- oder actionbetonter Simulation geben, um

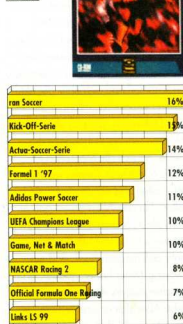
verschiedenen Geschmäckern stärker gerecht zu werden. Speziell den Formel-1-Simulationen gilt die Forderung nach aktuellen Saisondaten – wenn die Team- und Fahrerdaten aus dem vorherigen Jahr stammen, schlägt dies natürlich gewaltig auf die Atmosphäre. Der alljährlich wiederkehrenden, neuen FIFA- und NHL-Versionen müde, würden sich viele Spieler über die Umsetzung innovativer Sportarten freuen; dazu zählen vor allem Trend- und Extremsportarten wie etwa Inlineskating, Snowboarding oder Surfen. Nicht zuletzt die stetig anziehende Hardwarebranche bereitet großen Teilen der Sportspielschaffung Kopfzerbrechen – nicht jeder verfügt schließlich über 500-MHz-128-MB-RAM-Monstern, die der Detailfülle eines FIFA 2000 Herr werden. In jedem Fall scheint es EA Sports bis auf weiteres vorbehalten zu bleiben, die Trends im Sportspiel-Genre zu setzen: FIFA 2000, NHL 2000 und NBA Live 2000 sind jene Titel, die neben der Formel-1-Simulation Grand Prix 3 (siehe ECTS-Reportage) am meisten herbeigeseht werden.

Petra Maueröder ■

Auf welche Sportspiele freuen Sie sich am meisten?



Welchen Kauf eines Sportspiels haben Sie bislang bereut?



Joysoft

überall hier finden Sie unsere Partner, die „Autorisierten JOYSOFT-POINTS“

06280 Aue	JOYSOFT POINT HENNIGSDORF	Schneegalerie 17
16761 Hennigsdorf	HIGHSCORE!	Storchengalerie
27568 Braunerhagen	MULTI MEDIA WORLD GMBH	Bürgers - Smidt-Strasse 92
31832 Springe	GAMESHOP	Burgstrasse 13
35390 Gießen	BAU COMPUTER GMBH	Katharinenstrasse 21
38259 Salzgitter	DNE JOY & GAME	Vorarlzer Strasse 18
38364 Schöningen	JOYPOINT DÜSSELDORF	Markt 7
40211 Düsseldorf	COMPUTERSPIELE & Mehr	Am Wehrhahn 24
40561 Mönchengladbach	CONNECTION	Eickener Strasse 14
41460 Neuss	GAMESHOP	Klarstrasse 15
41515 Grevenbroich	PLAYER ONE	Outwall 12
45127 Essen	CHEOP'S SYSTEM - KÖLN	Viehhofer Strasse 17
47839 Krefeld-Hül	KPM COMPUTER FUNKTIO GBR	Kemper Strasse 22
50676 Köln	SOFTPRICE - AACHEN	Malthausstrasse 24-26
51065 Köln-Mülheim	JOYSOFT POINT - BONN	Galerie Wiener Platz
52062 Aachen	SOFTPRICE - BONN	Blondel Strasse 10
53111 Bonn	SOFTPRICE - BONN	Münster Strasse 11
53474 Bad Neuenahr	SOFTPRICE - BONN	Hans-Frick-Strasse 1a
53721 Siegburg	SOFTPRICE - BONN	Kaiser Strasse 54
54068 Koblenz	JOYSOFT POINT - KOBLENZ	Stegemannstrasse 33 - 41
57072 Siegen	JOYSOFT POINT - SIEGEN	Am Bahnhof 35
58507 Lüdenschied	JOYSOFT POINT - LÜDENSCHIED	Knappe Strasse 12
60311 Frankfurt	JOYSOFT POINT - FRANKFURT	Fahrgasse 87
67547 Worms	MEDIACTIVE	Sieghardstrasse 44
72458 Albstadt	MYSTIC GAMES	Johannes-Mueller-Strasse 7
72779 Detmold	TECHNO LAND	Sinnauer Strasse 56
77933 Lahr	FLOSCHE EMMENDINGEN GmbH	Breisgautstrasse 57
79312 Emmendingen	FLOSCHE EMMENDINGEN GmbH	Eltsdamm 61
81153 Hildesheim	ALL COMPUTER GmbH	Wildehutenstrasse 23
97877 Würzburg	SOFTPRICE - WÜRZBURG	Lindendamm 16

Werden auch Sie „Autorisierter JOYSOFT NEWS mit vielen JOYPRICE Aktionspreisen und unserem Gesamtortsmittel von über 2500 Artikeln an

SEVEN KINGDOMS 2
Komplexer Strategietitel!

AGE OF EMPIRES 2
Das Highlight des Jahres!

SIEDLER 3 DATA 2
Das Geheimnis der Amazonen!

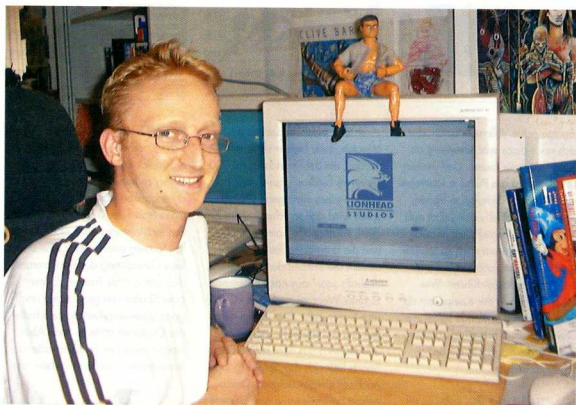
Forums Sie jetzt kostenlos die JOYPRICE NEWS mit vielen JOYPRICE Aktionspreisen und unserem Gesamtortsmittel von über 2500 Artikeln an

Steve Jacksons Tagebuch, Teil 23

Big Brother

Seit September letzten Jahres existiert unsere Lionhead-Website – und nach genau zwölf Monaten konnten wir bereits den 14millionsten Besucher begrüßen. Die Tatsache, daß es so viele Menschen auf der ganzen Welt interessieren könnte, was zwanzig Leute in einem kleinen Büro in Guildford anstellen, ist für uns eine unerschöpfliche Quelle des Erstaunens.

Unsere Website ist ein multifunktionales Werkzeug. Sie gestattet uns, Spieler und Journalisten über *Black & White* auf dem Laufenden zu halten. Sie hilft uns, neuer Mitarbeiter zu gewinnen. Sie stellt Entwicklern Informationen zur Verfügung, die am Satellitenprogramm interessiert sind. Sie verfügt über ein Diskussionsboard, auf dem Jonty Barnes sich mit anderen Programmieren austauscht. Sie enthält eine Linksammlung, in der andere coole Seiten gelistet sind, die wir gefunden haben ... Jamie Durant ist der Mann hinter www.lionhead.co.uk. Er gestaltet die Seiten und hält sie instand. Natürlich ist er jedesmal hocherfreut, wenn der Webcounter die nächste Million anzeigt. Oder die Seite eine



Jamie Durant, Webmaster und Grafiker von Lionhead, hat innerhalb von vierzehn Tagen eine Website mit einem interaktiven Logo-Puzzle, einer Webcam, Witzen, Puzzles, Biographien, Geschichten, Links zu anderen Seiten und vielem mehr entworfen.

Auszeichnung von der Industrie erhält. Wie damals, als sie fünf von fünf möglichen Punkten des Handelsmagazins MCV zugesprochen bekam. Oder als „Cool Site Of The Day Dot Com“ ihr die Auszeichnung „Cool Site Of The Day“ verlieh. Jamie verwendet keine Entwicklungsumgebung für das Web Design, sondern brachte sich selbst die HTML-Programmierung bei. Und so wurde Jamie Lionheads Webmaster: „Einer der Hauptgründe dafür, daß ich überhaupt ein Vorstellungsgespräch bei Lionhead bekam, war die Tatsache, daß alle meine Arbeit

ten online waren und Peter sie sich vorab ansehen konnte. Als ich eingestellt wurde, arbeitete ich zunächst an den Testgrafiken von *Black & White*, bis ich kurz darauf gebeten wurde, ein Auge auf die Lionhead-Website zu werfen. Also setzte ich mich hin

und kreierte etwas Aufregendes. Steve hatte größte Bedenken, als ich das Diskussionsboard einführte. Er nahm an, daß alle Arbeit liegenbleiben würde, während sich die Angestellten auf dem Bord austoben und sinnlose Diskussionen mit Besuchern führten. Seine Sorge war unbegründet. Das Bord hat mittlerweile 2.000 Teilnehmer, die unzählige Nachrichten ausgetauscht haben – ohne uns von der Arbeit abzuhalten. Wir freuen uns über die vielen Besuche, nicht zuletzt, weil die meisten Bordbenutzer regelmäßig auf unsere Seiten kommen und sich über die aktuellsten Neuigkeiten informieren. Eine Diskussion, die sich über etliche Wochen hinzog, behandelte die Frage, ob sich die Menschen in *Black & White* in Titanen verwandeln sollen und ob sie nackt sein sollen. Für alle Alternativen gab es sinnvolle Argumente. Seitdem bekomme ich die Vorstellung nicht mehr aus meinem Kopf, daß ein zwanzig Meter hoher, nackter, griechischer Adonis direkt über mir steht. Aber das ist eine andere Geschichte ... Wir haben Web-Cams

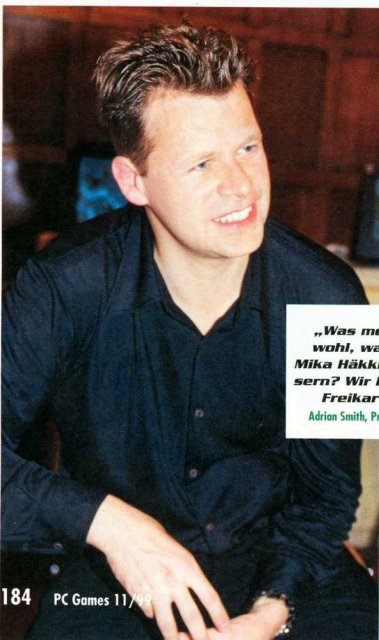
in unserem Büro, die alle sechs Minuten ein Bild ins Internet laden. Auf diese Weise kann jeder Besucher unserer Website uns bei der Arbeit beobachten. Nicht jedem behagt diese Vorstellung. Wenn ich die Kamera auf Mark Webley richte, bekommt er einen Anfall und dreht sie in Richtung Decke. Andy Bass stellt immer Gegenstände vor die nächste Kamera. Sein Favorit ist der Plastikpenis, den er zur Strafe auf einer Weihnachtsfeier tragen mußte. Wir bekamen einige empörte E-Mails deswegen! Und oftmals, wenn ich nicht im Büro bin, biegt jemand meinen Action-Man in eine obszöne Pose und stellt sie vor die Webcam. Aber Richard Evans hält den Preis für den dümmsten Gebrauch der Kameras. Eines Nachts war er alleine im Büro, als seine Freundin vorbeikam. Eins führte zum anderen und sie begannen zu ... ich denke, Sie können es sich vorstellen. Erst am nächsten Tag wurde ihm klar, daß die Web-Cams vermutlich alles aufgenommen und live in die ganze Welt übertragen hatten!

Steve Jackson ■



Weit über 20.000 Beiträge von zirka 5.000 Leuten wurden mittlerweile auf dem Lionhead-Diskussionsboard abgelegt.

Mit Lara Croft hat Adrian Smith einen Weltstar erschaffen, eine überlebensgroße Kunstfigur, den Massenmythos der perfekten Traumfrau aus Bits und Bytes. Daß ihm damit aber ein historisches Meisterstück gelungen ist, weist der bodenständige Engländer weit von sich. Uns gegenüber sprach er von einem Menschen, der unglaublich normal scheint: Sich selbst.



Adrian Smith, Core Design

Der Pu

„Was meinst Du wohl, warum wir Mika Häkkinen sponsern? Wir bekommen Freikarten ...“

Adrian Smith, Product Manager

Adrians Augen strahlen etwas Eigenartiges aus. Eine Mischung aus Souveränität und Lockerheit, aus Zielstrebigkeit und Lebensfreude. Zum einen nimmt sein offenes Lachen für ihn ein. Zum anderen dieser fixierende Blick, der einen, mehr aus Faszination denn Respekt, unwillkürlich zögern läßt. Adrian hat die Situation unter Kontrolle, zu jeder Sekunde, wie es scheint. Trotzdem drängt er sich nicht auf, bleibt angenehm zurückhaltend und unsympathisch. Als ich ihn darüber aufkläre, daß es im folgenden Gespräch nicht um die laszive Polygonnixe, sondern ausschließlich um ihn gehen werde, hält er für einen Moment überlegend inne. Er scheint etwas überrascht, fängt sich jedoch schnell. „Auf dem Ge-

biet sollte ich ja eigentlich bewandert sein.“ Ein freundliches Glücksen signalisiert Gesprächsbereitschaft. Bei Core Design ist Adrian Smith zuständig für die Entwicklung sämtlicher Spiele. Von *Tomb Raider* bis zum namenlosen *Fighting Force* koordiniert er den Arbeitsfluß, sorgt dafür, daß die einzelnen Teams auf ihr Ziel konzentriert bleiben, und widmet sich als einsamer PR-Kämpfer der Welpresse. Zum Programmieren kommt er persönlich nicht mehr. „Wenn 20 Leute ein Spiel kreieren, haben alle eigene Ansichten – und jeder hält seine für richtig. Da drücke ich das Projekt eben irgendwann in die nötige Richtung. Das alleine bedeutet ziemlich viel Arbeit.“ Seinen Kindheitstraum hat sich der Blondschopf nur zur Hälfte erfüllt. „Ich wollte wohl wie die meisten Kinder Rennfahrer, Astronaut oder so was werden. In unseren Herzen möchten



wir schließlich alle etwas sein, zu dem wir nicht fähig sind. Und ich glaube, das ist gerade die herausfordernde Arbeit in unserer Industrie. Wir können alles werden, indem wir das passende Spiel schaffen.“ Bevor ihn sein Bruder Jeremy, Gründer und Präsident von Core Design, in den quasi Familienbetrieb holte, kassierte Adrian einen Abschluss als Maschinenbauingenieur, um anschließend für eine Filiale von Hewlett Packard Computersysteme an die Industrie abzugeben. „Mein ganzes Leben hatte ich mit oder um Computer herum zu tun“, meint er und erzählt abgeklärt, Jeremys Firma sei damals gerade zu einer Größe angewachsen, für die mehr Belegschaft notwendig gewesen sei. In der Tat hat sich der Core-Mitarbeiterstab innerhalb weniger Jahre von acht auf achtzig Personen erhöht. „Jeremy fragte mich also, ob ich nicht ein-

steigen wolle, um mich um bestimmte Belange zu kümmern. Und genau das habe ich getan. Dann ist eins zum anderen gekommen“. Noch nie war Adrian für ein anderes Spielelabel tätig. Umso mehr erstaunt, was er in der Branche vom Start weg geleistet hat. Denn, ob man sie mag oder nicht, durch Lara hat weltweit ein gesellschaftliches Phänomen neue Dimensionen erreicht: Die Sehnsucht nach dem Unerreichbaren. Vorwürfe, *Tomb Raider* sei einzig auf Gewinnmaximierung ausgerichtet, lassen Adrian kalt: „Am Anfang war es ja dennoch eine Idee, ein Traum eben – bestimmt kein kommerzieller Realismus. Was dann kam, wirkte vollkommen irreal; das ganze Werbezeug kam wie eine massive Welle.“ Heute sieht das natürlich ein wenig anders aus. „Weißt Du“, gibt er bemerkenswert offen zu verstehen, „ich habe mehr Zeit mit Lara ver-

bracht als jeder andere – sieben Jahre. Und man könnte sagen, daß es mir manchmal zum Hals heraushängt. Aber ich genieße die finanzielle Seite.“ Verständlich! Dank dem Selbstläufer im Sortiment kann sich Core Design in Ruhe mit zukünftigen Vorhaben befassen, ohne schlimme Geldnöte fürchten zu müssen. Dennoch besteht Adrian darauf, daß die Serie nur fortgesetzt wird, so lange sie dem Genre noch frische Impulse zu geben vermag: „Schließlich bin ich nicht gleichbedeutend mit *Tomb Raider*.“ Man merkt, daß Adrian darauf bedacht ist, seine Person vom Hype zu trennen, darum lenke ich das Gespräch wieder in eine andere Richtung. Wie verbringt Laras Va-

ter seine Freizeit? „Meistens falle ich hier im Büro zu Boden und wache erst am nächsten Morgen wieder auf.“ Ganz ernst gemeint ist diese Aussage offensichtlich nicht. Beinahe gleichzeitig nämlich relativiert Adrian: „Im Moment dauern die Arbeitstage nun mal so zwischen 16 und 24 Stunden. Da bleibt nicht viel Zeit für Hobbys. Aber ansonsten – ich bin verheiratet und habe drei Kinder. Natürlich versuche ich deshalb, so viel zuhause zu sein und so viel Zeit mit der Familie zu verbringen wie irgend möglich.“ Am liebsten würde er sämtliche Brücken zwischen Arbeits- und Privatwelt vollständig abbrechen. „Das sind zwei völlig verschiedene Realitäten mit der Familie als

„Ich habe mehr Zeit mit Lara verbracht als jeder andere [...] und man könnte sagen, daß es mir manchmal zum Hals heraushängt.“
Adrian Smith, Product Manager

Fluchtweg aus dem Leistungsdruck. Man drückt einfach den Abschaltknopf. Zuhause verbrachte Zeit ist für mich eine Kostbarkeit, weg von allem Streß.“ Daß die Spielebranche eine extreme Belastung für jedes Familienleben bedeutet, steht außer Frage. Doch Adrian bleibt in der Hinsicht unbekümmert: „Ich habe Glück. Meine Kinder verstehen, was ich mache, und finden es großartig.“ Darüber hinaus gibt sich der Familienmensch als ausgemachter Motorsportfan: „Was meinst Du wohl, warum Core Design zum Sponsor von Mika Häkkinen und Mercedes geworden ist?“, grinst er, „wir kriegen Freikarten, dürfen gelegentlich in die Boxengasse und treffen die Fahrer. Das ist ziemlich aufregend.“ Mit jeder Minute, die er über seine Vorlieben und Ansichten spricht, begeistert sich Adrian mehr. Er hat offensichtlich Spaß daran, Dinge zu erläutern, seine Visionen darzulegen. Eine Eigenschaft, die sich im Berufsleben auszahlt. „Spiele sind reine Phantasie und Flucht. Sie reflektieren meine träumerische Seite. Träumen zu können, macht Kreativität aus. Sobald man schon während der Entwicklung an die Vermarktung denkt, verliert man den Focus. Allerdings muß in mir auch der Realist Platz haben – für das Alltagsmanagement, und damit Zeitpläne passen, etwa.“

Wenngleich der Angelsächse aus dem Bilderbuch in seinem Job aufgeht, mag er sich nicht als „Nerd“ bezeichnen lassen, als Computeridioten also. Er bezweifelt im Gegenteil, daß diese Spezies überhaupt existiert. „Die europäische Spieleindustrie ist nur durch höchst leidenschaftliche Menschen, die all ihre Zeit für den einen Zweck geopfert haben, so schnell groß geworden. Wie immer man sie nennt – das sind extrem talentierte Leute, die ihre Branche auswendig kennen wie wir Engländer unsere Fußballteams. Du könntest genauso gut begeisterte Leser als Bücherdeppen betiteln.“ Auf seine Truppe sowie die Industrie läßt Adrian generell nichts kommen. Leidenschaft und Hingabe entsprechen der Firmenphilosophie, nach der sich jedes Teammitglied während des Designprozesses einbringen kann. „Natürlich gibt es

ein Ende der Linie“, stellt Adrian klar, „und das ist bei Jeremy und mir. Aber unsere Aufgabe ist nur, Konzepte auf der richtigen Bahn zu halten. Die Ideen können von jemand im Gebäude stammen. Der Vorteil gegenüber strikten Hierarchien ist das extrem zügige Arbeiten. Die Leute setzen Ihre eigenen Ideen um, was die Motivation stark anhebt. Hier ist inzwischen jeder einzelne dazu inspiriert, brillante Spiele zu schaffen.“ Der Erfolg der Tomb-Raider-Serie hat Core Design als Ganzes logischerweise reifen lassen. Eine kleine Gruppe, der ein

solcher Hit gelingt – davon zehrt man moralisch über Jahre hinweg. Auch daß Adrian seine Zukunft weiterhin auf der spielerischen Schiene sieht, verwundert deswegen kaum. „Zehn Jahre werden in unserer Branche im Handumdrehen verstreichen. Am Ende des Tages sind wir doch alle große Kinder mit Joypads in den Fingern, – und ich hoffe, daß ich diesen Zug nicht verliere. Ich genieße dieses Leben.“ Ähnlich klar definiert sind seine Vorstellungen für die kommenden Spiele. „Alles wird sich viel mehr auf den Hauptcharakter konzentrie-

ren. Menschen wollen sich mit jemandem identifizieren. Diesen jemand richtig hinzubekommen wird wichtig sein. Die Technik kann zusätzlich Effekterfahrungen wie bei Filmen möglich machen, aber Story und Konzept werden immer wichtiger, um die Kunden wirklich zu fesseln.“ Ob Lara ein Teil dieser Entwicklung bleiben wird, läßt ihr Herr und Gebieter grinsend offen: „Naja, derzeit ist sie natürlich ein vielbeschäftigtes Mädchen. Aber wer weiß schon, was die Zukunft bringt!“

Daniel Ch. Kreiss ■

„Spiele sind reine Phantasie und Flucht. Träumen zu können, macht Kreativität aus.“

Adrian Smith, Product Manager



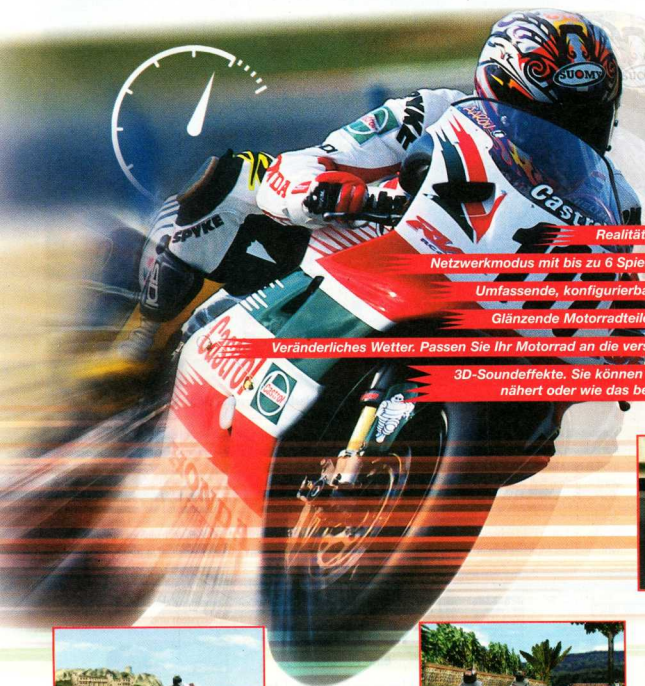


WORLD SUPERBIKE TEAM

LICENSED MERCHANDISE

SUPERBIKE 2000

Werden Sie der neue Weltmeister in der Superbike-Klasse!



Realitätsgetreue Bewegungen des Fahrers

Netzwerkmodus mit bis zu 6 Spielern auch im Meisterschaftsmodus

Umfassende, konfigurierbare Force Feedback-Unterstützung

Glänzende Motorradteile durch Echtzeit Chrome Mapping

Veränderliches Wetter. Passen Sie Ihr Motorrad an die verschiedenen Straßenverhältnisse an

3D-Soundeffekte. Sie können hören, von wo sich ein Konkurrent nähert oder wie das begeisterte Publikum Ihnen jubelt



Im Vertrieb von:
DTP NEUE MEDIEN
www.dtp-neuemedien.de



SWING!



ENTERTAINMENT
SOFTWARE
WWW.SWING-GAMES.DE

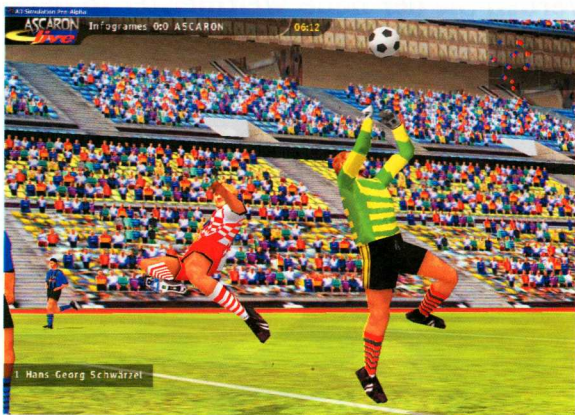


Exklusiv, intensiv, ultimativ: Die Berichte vom Anstoss-3-Projektleiter höchstpersönlich liefern Ihnen Insiderwissen direkt von den Monitoren der Entwickler. Den vielen Fans der Fußballmanager-Serie erläutert Gerald Köhler in diesem Monat die Besonderheiten der brandneuen 3D-Spielszenen.

Die Anstoss 3-Partien werden vollständig in 3D präsentiert, wobei der Spieler die Wahl zwischen wichtigen Szenen und der Betrachtung des ganzen Spiels hat, das in diesem Fall auf neun Minuten komprimiert wird. Für die 3D-Darstellung ist dabei eine 3D-Karte

Anstoss 3 – Entwicklungsbericht Teil 3

Flugball-Simulation



Sicherlich keine FIFA-2000-Qualität, aber im Fußballmanager-Bereich absolut konkurrenzlos: die 3D-Spielszenen in Anstoss 3.

Voraussetzung; ohne eine solche Karte kann Anstoss 3 nur im Textmodus gespielt werden. Das Spiel wird in jedem Fall vollständig simuliert, auf im voraus berechnete Spielszenen wird verzichtet. Die Spieler auf dem Feld schauen wie während des Matches immer wie-

der die Spielsituation an und entscheiden sich dann abhängig von ihren Stärken und Schwächen für bestimmte Aktionen. Ein wichtiger Faktor für die Entscheidungsfindung eines Spielers ist dabei zum Beispiel sein körperlicher Zustand. Erschöpfte Spieler werden langsamer, wobei der Trainer jederzeit über den Zustand seiner Spieler informiert wird und so sofort reagieren kann.

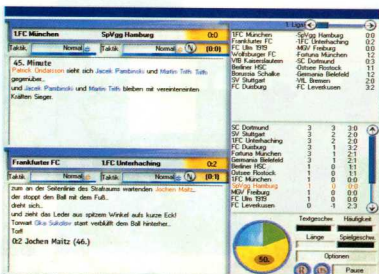
viel über rechts“) bis hin zu wirklich komplexen Dingen wie Abseitsfalle oder Pressing. Alleine schon für den Einbau der Abseitsfalle müssen viele Faktoren beachtet werden, zum Beispiel die Fähigkeiten der einzelnen Spieler, der Trainingszustand des Teams speziell in diesem Bereich, die Fähigkeit der gegnerischen Spieler, die Abseitsfalle zu umgehen, die Kompetenz der Linienrichter, das Spielsystem und vieles mehr. Viele

Wie programmiert man eine Abseitsfalle?

Die besondere Schwierigkeit der Umsetzung der Simulation bei Anstoss 3 bestand bislang in den insgesamt über 100 Spielereigenschaften oder taktischen Einstellungen, die durch den komplexen Trainer- und Managerteil berücksichtigt werden mußten. Das beginnt bei einfachen Dingen wie der Kopfballstärke der Spieler und geht über die Umsetzung von taktischen Anweisungen („brutale Spielweise“, „spielt



Das Gesicht zur Stimme: Ascaron-Komponist Dag Winderlich zeichnet für die Halbzeitkommentare des „Trainers“ verantwortlich.



Der Anstoss-3-Textmodus in Aktion: Auf vielfachen Wunsch der Anstoss-Fans wurde dieses Feature wieder eingebaut – optimal für PCs, die noch ohne 3D-Karte auskommen.

dieser Eigenschaften gehen dabei weit über das hinaus, was es derzeit im Bereich der Actionspiele gibt. So müssen beispielsweise viele illegale Aktionen wie Zeitspiel oder Schwalben berücksichtigt werden. Auch die Charaktereigenschaften der Spieler (unter anderem „Kämpfernatur“ oder „Mimose“) gehen zusätzlich in das Spiel ein. So geben Mannschaften ohne „Kämpfer“ bei einem Rückstand schneller auf, während sich die Mimosen eines Teams vor allem durch Fouls beeindrucken lassen. Besonderer Wert wird bei Anstoss 3 auf ein richtiges Flügelspiel gelegt, bei dem auf Wunsch des Trainers zur Not auch jeder Angriff über die Flügel läuft. Mehr als 2.000 Reporterkommentare und über 100 gesampelte Fangesänge (zum Teil gezielt auf bestimmte Vereine bezogen) sorgen für eine realistische Atmosphäre.

Alles in Bewegung

Für Anstoss 3 wurden insgesamt mehr als 350 verschiedene Bewegungsabläufe per optischem „Motion Capturing“ mit 60 Einblendungen (Frames) pro Sekunde aufgenommen. Insgesamt gibt es im Spiel über 100.000 verschiedene Animationsphasen! Unter die verschiedenen Bewegungen fallen neben unzähligen Schüssen, Kopfbällen, Ballannahmen und Passvarianten auch fast 50 verschiedene Jubelarten (von Carsten J., der seinen Ehrergrüß, bis zu Robbie F., der die Seitenlinie aufschneift) und 50 verschiedene Aufwülbgebungen (vom Liegestütz bis zum Warmschießen des Torwarts). Auch sonst gibt es bei den Spielern jede Menge Specials, zum Beispiel lange Haare, Bärte, Kapitänsbänder und verschiedene Texturen für europäische, brasilianische, afrikanische und asiatische Spieler (nicht nur veränderte Hautfarben). Unterschiedliche Platzzustände und Wetterverhältnisse werden selbstverständlich ebenfalls berücksichtigt, wildes Gratschen während einer Partie hinterläßt deutliche Spuren auf dem Platz. Erstmals werden auch die Reaktionen der Trainer an der Seitenlinie zu sehen sein. Wenn der Gegner also in der Nachspielzeit das 2:1 macht, dann kann man seinen Kollegen auf der anderen Bank richtig schön vor Freude hüpfen sehen. Macht man selbst das 2:1, bricht er dagegen verzweifelt



Anstoss 3-Maskottchen Pallino wird auch auf Merchandising-Artikeln (Tassen, T-Shirts, Pins) zu finden sein. Hier sehen Sie einige Motiv-Vorschläge der Ascaron-Künstler.

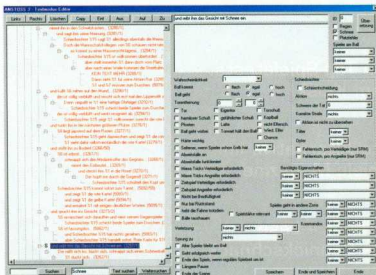
zusammen oder wirft erobert eine Getränkeflasche auf den Platz.

Der Textmodus

Aus Umfragen wissen wir, daß etwa 20% unserer Spieler Anstoss 3 am liebsten im Textmodus spielen wollen. Dieser auf den ersten Blick schlicht wirkende Modus funktioniert ähnlich wie eine Radioreportage. Geschickte Formulierungen („umstrittener Elfmeter für die Gäste“) sorgen dabei für Emotionen, kleine Pausen und ständige Wendungen in den Angriffen bringen Spannung ins Spiel. Bei mehr als 7.000 fast beliebig kombinierbaren Textzeilen kommt auf diese Weise ein wirklich realistisches Fußballspiel mit vielen kleinen Überraschungen zustande. Ein spezieller Editor bei der Entwicklung ermöglichte es dabei, wirklich alle taktischen Einstellungen auch im Textmodus einzubauen. So bewirkt zum

Beispiel die Spielereigenschaft „Egoist“, daß bei bestimmten Spielern statt „spielt zu seinem am besten postierten Nebenmann ...“ eben „versucht es auf eigene Faust ...“ aufgerufen wird. In beiden Modi kann das Spiel selbst frei konfiguriert werden. Beispielsweise besteht die Möglichkeit, nur spezielle Szenen oder das ganze Spiel zu betrachten. Auch die reine Ergebnissberechnung ohne Spieldarstellung ist möglich. Die Spielgeschwindigkeit und im Textmodus auch die Geschwindigkeit für die Ausgabe der Texte kann beliebig variiert werden. Während des Spiels wird wie gehabt die Tabelle ständig automatisch aktualisiert. Zusätzlich kann der Spieler sich jedoch auch über 20 verschiedene Statistiken zum laufenden Spiel ansehen, unter anderem wird auch die Törjägerliste der Liga direkt mitgeführt.

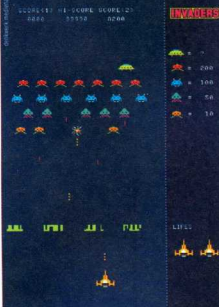
Gerald Köhler/
Petra Mauvöcker



Exklusiver Blick hinter die Kulissen: Mit diesem hochkomplexen Editor stellen die Spieldesigner ein, welche Textmeldung in welcher Situation eingeblendet wird.

DER EDITOR

Nur noch einen Monat müssen sich die Anstoss-Fans gedulden, bis sie mit der PC Games-Cover-CD-ROM vorab den offiziellen Editor ausprobieren können. Sobald alle Bugs beseitigt sind, die bei einem Betatestlauf entdeckt wurden, gibt Gerald Köhler grünes Licht. Da es für diese Ausgabe fast geklappt hätte, dürfen Sie sich schon jetzt auf die PC Games 12/99 freuen.



TREFFER!

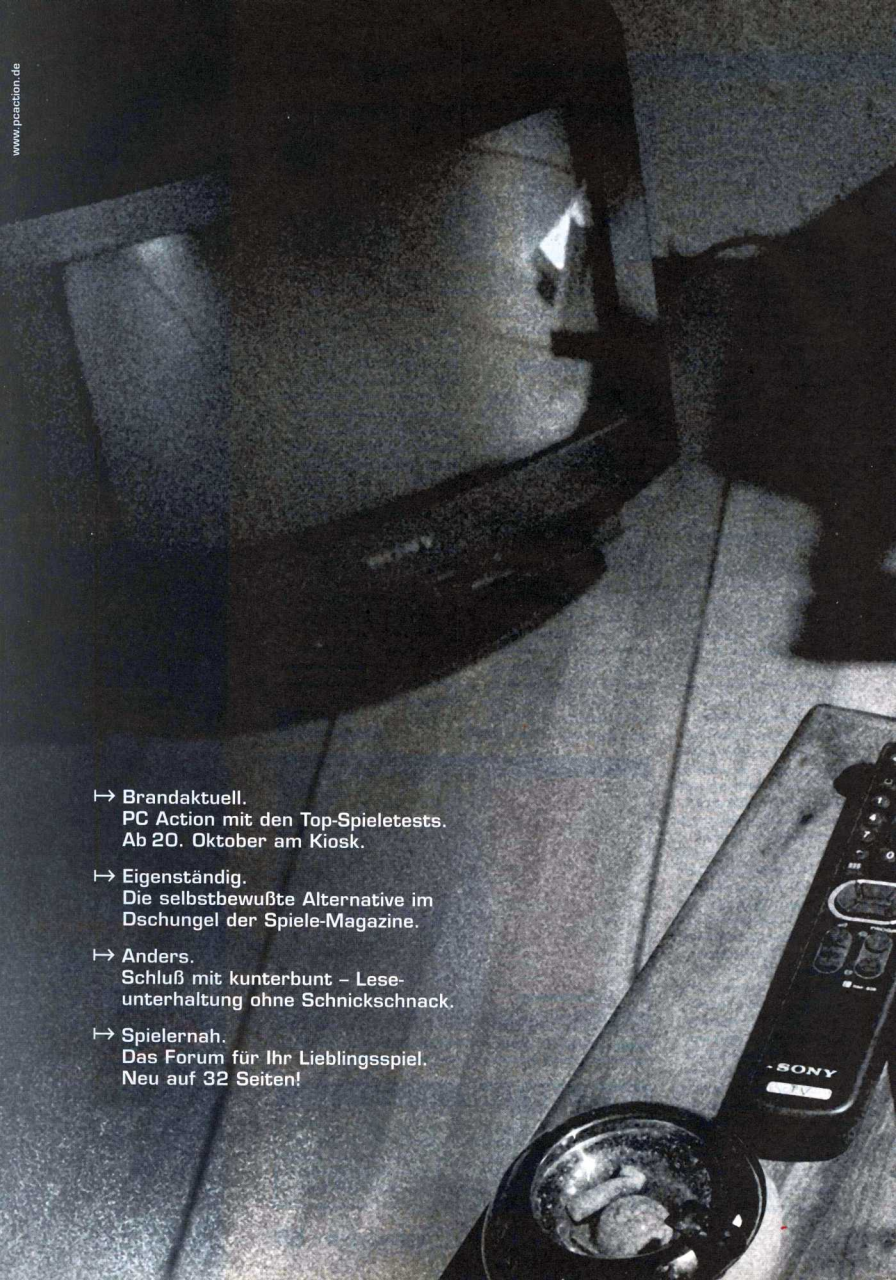
Onewiew -
die coolsten Links
mit den besten
Cheats und Spielelösungen
im Internet.
Finden, verwalten und tauschen.
Kostenlos!

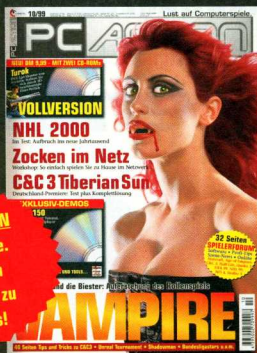
www.oneview.de

oneview
world of your links

Ausgezeichnet mit Silber beim
Deutschen Multimedia Award 1999.

Besuchen Sie uns
auf der Frankfurter Buchmesse
oder auf der Systems
in München.

- 
- ↳ **Brandaktuell.**
PC Action mit den Top-Spieletests.
Ab 20. Oktober am Kiosk.
 - ↳ **Eigenständig.**
Die selbstbewußte Alternative im
Dschungel der Spiele-Magazine.
 - ↳ **Anders.**
Schluß mit kunterbunt – Lese-
unterhaltung ohne Schnickschnack.
 - ↳ **Spielernah.**
Das Forum für Ihr Lieblingsspiel.
Neu auf 32 Seiten!



NEU: VOLLVERSION
in jeder Ausgabe.
NEU: 32 Seiten
SPIELERFORUM zu
16 Top-Games!

PC Action. Lust auf Computerspiele.

Kontrastprogramm



Hype oder Gimmick: Exklusive Hardware-Highlights auf dem Prüfstand

Trendbarometer



Der Countdown bis zum heißumkämpften Weihnachtsgeschäft läuft. Wer als Hardware-Hersteller jetzt keine Top-Produkte veröffentlicht, muß sich auf einen harten Winter einstellen. Wir haben uns einige vielversprechende Kandidaten herausgepickt und prüfen ihr Trend-Potential. Freuen Sie sich auf Premierenvorstellungen von GeForce-256-Grafikkarten (Erazor X, 3D Blaster Annihilator) und MP3-Playern mit 64 MByte (Rio 500, Nomad).

Die Zutaten für einen Eintopf mit trendiger Hardware sind einfach. Man nehme eine Grafikkarte mit brandheißem GeForce-256-Chip, mische dazu eine Force-Feedback-Maus, verühre das Ganze mit MP3-Playern der neuesten Generation und garniere das Gemisch mit einer fünfstufigen Zockermaus. Schon ist die Hype-Mixtur fertig. Die Hardware-Redaktion hat sich in diesem Monat ausgiebig mit modischer Hardware beschäftigt, um die interessantesten Vertreter aus verschiedenen Genres zu ermitteln. Neben hochaktuellen

CPUs von Intel und AMD (siehe Hardware-News) setzen vor allem der Grafik-, Spielecontroller- und MP3-Player-Bereich herbstliche Akzente. Schöpfen die Neueinsteiger wirklich das Trend-Potential aus und machen dauerhaft Spaß? Oder sind sie lediglich technisches Blendwerk, das sehr schnell ungenutzt in der Ecke vermodert? Wir haben exklusiv für PC Games wichtige Trendsetter eingeladen und klären die ultimative Frage: Hype oder Gimmick? Bestseller oder Ladenhüter? Vorhang auf für die Herbst-Kollektion.

Thilo Bayer ■

TRENDCHECK: DIE NEUE HARDWARE-MODE

Was steht an im heißen Hardware-Herbst? Wir haben einige Trends für Sie geortet und sind deren Hype-Faktor nachgegangen. Nur in PC Games: die coolste Hardware bis zum Ende des Jahres im Bereich Grafikkarten, Spiele-Controller und tragbare MP3-Player.

Die neue Grafik-Generation

Der Hype



Nvidia GeForce 256



„Napalm“

Unser Urteil

Bühne frei für die neuen Grafikchips! Früher als erwartet werden die bisherigen 3D-Aushängeschilder von leistungsstarken Nachfolgern abgelöst. Schon Anfang Oktober werden die ersten Boards mit GeForce 256 (Nvidia) im Handel für Furor sorgen. S3 (Savage2000) und 3dfx („Napalm“) werden rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft nachziehen. Alle wichtigen Infos ab Seite 193.

Force-Feedback-Geräte

Der Hype



Logitech WingMan FF Maus



Guillemot Jet Leader FF

Unser Urteil

Force Feedback is back! Nach der kraftverstärkten Lenkradflut zu Beginn des Jahres war es lange Zeit sehr ruhig im FF-Genre. Die Saure-Gurken-Zeit ist nun jedoch vorbei. Logitech (WingMan FF Maus) und Guillemot (Jet Leader FF) halten das Kraftsport-Banner mit ihren neuesten Controller-Produkten hoch. Wie gut das Rüttel-Revival ausfällt, können Sie auf Seite 202 nachlesen.

Tragbare MP3-Player

Der Hype



Creative Labs Nomad

Diamond Rio 500

Unser Urteil

Das Kompressionsformat MP3 ist die Audiorevolution des Jahres! Und tragbare MP3-Player sind eines der Haupt-Hypethemen im ersten Halbjahr 1999. Nun steht die zweite Player-Generation in den Startlichtern, um auch kritische Gemüter zu überzeugen. PCG testet exklusiv zwei brandheiße MP3-Player von Diamond (Rio 500) und Creative Labs (Nomad) auf Seite 198.

Spielmäuse und -keyboards

Der Hype



Microsoft IntelliMouse Explorer

Saitek GM2

Unser Urteil

Die Themen „Spielmäuse“ und „Zocker-Keyboards“ sind brandheiß! Endlich werden Langzeit-Spieler auch in dieser Steuerklasse ernstgenommen. Die Kontroll-Pioniere sind neben Logitech (WingMan Gaming Mouse) vor allem Microsoft (IntelliMouse Explorer) und Saitek (GM2). Ob man mit den optimierten Fingerwerkzeugen wirklich besser spielt, erfahren Sie auf Seite 200.

Der Alleskönner: GeForce 256

Geometrie-Genie

Der Countdown bis zum heißumkämpften Weihnachtsgeschäft läuft. Wer als Hardware-Hersteller jetzt keine Top-Produkte veröffentlicht, muß sich auf einen harten Winter einstellen. Wir haben uns einige vielversprechende Kandidaten herausgepickt und prüfen ihr Trend-Potential.



Warum Nvidia seine neue Chip-Generation auf den mißverständlichen Namen „GeForce 256“ getauft hat, wird wohl für immer ein kleines Rätsel bleiben. Fakt ist, daß „Ge“ für „Geometry“ steht und nicht etwa für „Gravity“ (Schwerkraft). Außerdem bezieht sich der Zusatz „256“ auf die interne Busbreite des GeForce-Chips, die 256 Bit beträgt.

Total Annihilator

Elsa, Asus, Creative Labs und Guillemot sind die wichtigsten GeForce-Abnehmer, wobei Creative Labs wahrscheinlich als erster seine 3D Blaster Annihilator ausliefern kann. Schon in der ersten Oktoberwoche will der Multimedia-Gigant eine Kartenvorhut in den Handel bringen. Mit größeren Stückzahlen ist aber erst Mitte

oder Ende des Monats zu rechnen. Die Eckdaten der Annihilator umfassen 120 MHz Chiptakt, 166 MHz Speicherfrequenz (maximal 183 MHz) und 32 MByte Grafikspeicher (5,5 ns SDRAM). Die High-End-Grafikkarte stellt mit ihren Spezifikationen ein repräsentatives Beispiel für alle GeForce-Boards der ersten Generation dar. Nvidia bringt im Gegensatz zum TNT2 vorerst keine unterschiedlichen Chipversionen heraus, so daß den Board-Bauern sehr enge Grenzen bei der Taktung des Chips auferlegt sind. Creative Labs will aber

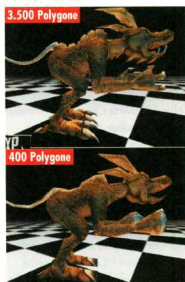
ein Überaktungs-Utility mitliefern, so daß der Spieler selbst Kontrolle über Geschwindigkeit und Stabilität seines Boards hat. Das Fehlen eines TV-Ausganges wird durch ein zwei Titel umfassendes Spielebundle versüßt, die auf die Geometriefähigkeiten des GeForce 256 abgestimmt sind. Wahrscheinlich wird sich eine optimierte Version von Shadow Man im Karton befinden.

Akte Erazor X

Elsa stellte uns ein Previewboard der Erazor X zur Verfügung, die erst Ende Oktober oder sogar Anfang November in den Handel kommt. Auch diese GeForce-Platine wird mit 120 MHz Chip- und 166 MHz Speichertakt ausgeliefert und 32 MByte RAM aufweisen. Elsa will dem Mangel an Taktfrequenz-Flexibilität durch eine starke Softwareseite begegnen. So wird die Erazor X mit der hauseigenen Virtual-Reality-Brille 3D Revelator harmonisieren und Need for Speed 4 als Spielebundle besitzen. Außerdem bietet Elsa ein Gammakorrektur-Tool, um direkt im Spiel die Helligkeit verän-



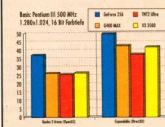
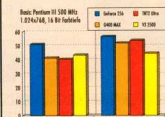
Zwei GeForce-256-Boards, eine 3D-Leistung. Durch die identischen Taktungen bei Chip und Speicher fällt auch die Geschwindigkeit in 3D-Spielen gleich aus.



Ein Monster aus Experience einmal mit 400 und einmal mit GeForce-kompatiblen 3.500 Polygonen. Bei Kopf, Armen und Beinen ist der Unterschied besonders deutlich.

3D-SPEED

Schon den ersten GeForce-Messungen mit Beta-Treibern zeigen, wohin die Geschwindigkeits-Richtung geht. Vor allem in hohen Spieleauflösungen kann der neue Nvidia-Chip Akzente setzen.



GEFORCE-KARTENSPIELE

Hier finden Sie alle wichtigen Grafikkarten-Hersteller und ihre für den Herbst angekündigten GeForce-256-Boards im Überblick.



Produktname	3D Blaster Annihilator	3D Prophet	AGP-V6600	Erazor X
Hersteller	Creative Labs	Guillemot	Asus	Elsa
Telefon	069-66982900	0211-338000	02102-499712	0241-6065112
Preis	ca. DM 600,-	DM 600,-	DM 600,-	DM 666,-
Chiptakt	120 MHz	120-125 MHz	120-130 MHz	120 MHz
RAM-Takt	166-183 MHz	166-183 MHz	166-183 MHz	166-183 MHz
RAM	32 MByte	32 MByte	32 MByte	32 MByte
Spielebundle	Zwei Spiele	Nein	Offen	NFS 4
TV-Ausgang	Nein	Ja	Nein	Nein



Willkommen im Zoo von Experience! Was Sie hier sehen, ist eine 3D-Spielerschlacht mit extrem hohen Polygonzahlen.



Halo von Bungie wird dank seiner grafischen Qualität dem 3D-Action-Genre zu neuen Höhenflügen verhelfen.

dem zu können. Als Sahnehäubchen gibt es den Chip-Guard, der die GeForce-Temperatur und die Funktionsfähigkeit des Lüfters überwacht. Übertaktungskünstler können hier relativ gefahrlos ans Werk gehen und den 5,5-ns-RAM beispielsweise auf 183 MHz hochschrauben.

Architekturstudium

„Nur 120 MHz Chiptakt?“, werden Sie jetzt denken. Diese niedrige Taktung hat einen guten Grund: Auf dem Chip ist eine komplette Geometrie-Engine untergebracht, die alle Transformations- und Ausleuchtungsaufgaben von der CPU übernehmen kann. Außerdem verfügt GeForce 256 über vier unabhängige Pixel-Pipelines für seine Renderaufgaben (TNT2: zwei). Um die Masse an Transistoren mit dem aktuellen Fertigungsverfahren zu vereinbaren (0,22 Mikron), mußte Nvidia Kompromisse beim Chiptakt eingehen. Dieser Nachteil wird zwar von der vierfachen Render-Pipeline abgemildert, bei der reinen Zeichengeschwindigkeit könnten S3 (Savage2000) und

3dfx (Napalm) aber vorne liegen. Weitere Features des GeForce 256 umfassen Bump Mapping mit bis zu vier Texturen, Texturkompression nach DirectX-Manier, Cube Environment Mapping (ultra-realistische Reflexionen der Umgebung), AGP4X mit schnellen Schreibzugriffen und verbesserte DVD-Fähigkeiten. Was bringt es nun eigentlich, wenn ein Grafikchip der CPU die Transformation und Ausleuchtung abnimmt (sogenanntes Hardware T&L)? Zum einen wären aufwendige 3D-Spiele auch auf schwächeren Rechnern lauffähig. Zum anderen könnten Spielprogrammierer das CPU-Potential dazu nutzen, mehr Polygone in die Landschaft zu stellen oder eine bessere Künstliche Intelligenz zu entwickeln. Der Pferdefuß: Spiele profitieren nicht automatisch von Grafikchips mit einer Geometrie-Engine.

Spiel mit mir

Die erste Hürde ist die 3D-Schnittstelle. OpenGL kommt schon länger mit Hardware T&L klar, weshalb ei-

nige der aktuellen OpenGL-Spiele direkt davon profitieren. DirectX wird jedoch erst mit der Ende September erschienenen Version 7 entsprechend umgemodelt. Hier wird der Spiele-Support also deutlich länger auf sich warten lassen. Selbstverständlich kümmert sich Nvidia darum, einige Aushängeschilder an den Start zu bringen. So wird es eine Spezialversion von Shadow Man (Acclaim) geben, die deutlich mehr Polygone für Charaktere und Umgebung bereithält. Ein besonderes Verwöhnaroma versprechen die Neuentwicklungen Evolve (Interplay), Halo (Bungie) und Experience (The Whole Experience). Doch was kann man von GeForce 256 bei aktuellen High-End-Spielen wie Drakan, Expendable, Unreal Tournament oder Quake 3 Arena erwarten? Nach unseren Benchmarks mit fast endgültiger Karten-Hardware und ausbaufähigen Beta-Treibern können wir sagen: Viel, aber nicht zu viel. In erster Linie sorgt die höhere Zeichenleistung für bessere Frametimes in 1.024x768 aufwärts. Während in 800x600 kaum Unterschiede maß-

NACHGEFRAGT

Derek Perez ist PR Manager bei Nvidia



Derek, wie haben die Spiele-Entwickler auf GeForce 256 reagiert?
Sie waren überrascht, wie leistungsstark seine T&L-Engine ist. Als John Carmack von id software ein GeForce-Board in Aktion gesehen hat, wollte er seine Polygonzahlen für Quake 3 Arena noch einmal überdenken.

Mit welchem Spiele-Support von Hardware T&L kann man 1999 noch rechnen?

Neuere OpenGL-Spiele sollten direkt vom GeForce profitieren. Außerdem erwarten wir einige Patches zu bestehenden Spielen. Dieses Jahr stehen Titel wie Messiah, Q3A, Midnight GT, Slave Zero, Colin MacRae Rally II oder Shadow Man auf unserer T&L-Liste.

Wie wichtig sind Features wie Cube Environment oder Bump Mapping für Spiele?

Man stelle sich folgende Spiel-Szene vor: Du sprichst mit einer Figur, während ihr vor einer Schaufensterfront steht. Plötzlich siehst Du die Reflexionen einer Person in den Glasscheiben, die sich an Dich heranschleichen. Oder ein Spiegel-Labyrinth in Quake 3 Arena, wo Du überall die Reflexionen von Gegnern siehst. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt.

bar sind, steigt die Bildrate um etwa 10-20% (1.024x768) bzw. 30-40% (1.280x1.024). Mit diesen Vorteilen wird sich der Käufer einige Monate lang zufriedengeben müssen, bis sich die übrigen GeForce-Features auch in Spielen widerspiegeln.

Thilo Bayer ■

CHIP-EVOLUTION



Die technische Entwicklung der Grafikchips von Nvidia im Schnelldurchlauf. Hier sehen Sie auf einen Blick, welche theoretischen Leistungsdaten hinter den einzelnen Chips stehen.

Grafikchip	TNT	TNT2	TNT2 Ultra	GeForce 256
Chiptakt	90+ MHz	125+ MHz	150+ MHz	120+ MHz
Pipeline	Zweifach	Zweifach	Zweifach	Vierfach
Pixelfüllrate	180+ MPixel	250+ MPixel	300+ MPixel	480+ MPixel
3D-Engine	128 Bit	128 Bit	128 Bit	256 Bit
Speicher	16 MByte	16/32 MByte	32 MByte	32/64 MByte
Speichertakt	110+ MHz	150+ MHz	183+ MHz	166+ MHz
RAMDAC	250 MHz	300 MHz	300 MHz	350 MHz
Polygonlast	6 Mill.	9 Mill.	9 Mill.	15 Mill.
On-Chip T&L	nein	nein	nein	ja

GRAFIK-PIPELINE

Bevor Sie ein fertiges Bild auf dem Monitor sehen, müssen zuerst zahlreiche Bearbeitungsschritte durchlaufen werden. Die folgende Grafik zeigt Ihnen, welche Aufgaben Grafikchips mit Hardware T&L wie GeForce 256 und Savage2000 übernehmen können.

Aufgaben der 3D-Anwendung	CPU	CPU	CPU	CPU
Szenenberechnungen	CPU	CPU	CPU	CPU
Transformation	CPU	CPU	CPU	Grafikchip
Beleuchtung	CPU	CPU	CPU	Grafikchip
Dreiecks-Setup	CPU	Grafikchip	Grafikchip	Grafikchip
Rendern	Grafikchip	Grafikchip	Grafikchip	Grafikchip
	1996	1997	1998	1999

3D-Schnittstelle
3D-Grafik-Pipeline

70 TONNEN GEBALLTE KRAFT

*"Hut ab vor NovaLogic und
ihrer Technologie - Armored Fist 3 sorgt für
unglaubliche Adrenalinstöße!"*

Jerry Wiedewitsch, Colonel a.D. Armor,
CO 1-35 Armor - Desert Storm



ARMORED FIST 3

Kommuniziere über **VOICE-OVER-NET™**
Jetzt kannst Du Panzerkämpfe in großangelegten
Mehrspieler-Kämpfen über Internet
(bis zu **32** Spieler) über NovaWorld™ koordinieren.

Wähle zwischen Missionen wie Deathmatch,
Teamplay, Capture the Flag oder Cooperative.

**Nie zuvor waren Online-Kämpfe
so realistisch!!**

DIE ABSOLUTE M1A2 ABRAMS -KAMPFSIMULATION



Sechs globale Kampagnen und 50 neue Missionen



Außerst detaillierte Schlachtfelder
mit Infanterie, Artillerie, Helikoptern,
zerstörbaren Objekten und Panzerspuren



Originalfoto einer M1A2-Kommandostation

Interaktive Armaturen im Panzerinneren

NOVALOGIC - THE ART OF WAR™

www.novalogic.com

Large & Loud Internet Gaming



©1999 NovaLogic, Inc. Armored Fist, M1A2 Abrams, Voice Over Net, NovaLogic and All Rights Reserved sind eingetragene Marken von NovaLogic, Inc.
NovaWorld, die NovaWorld Logo und NovaLogic - The Art of War sind Marken von NovaLogic, Inc. Alle anderen Marken und Logos sind geistiges Eigentum.

Vorgefühl: Die Fakten über Napalm

Das Mysterium

3dfx

Während Nvidia die Werbetrommel rührt, hüllt sich 3dfx dezent in Schweigen. Immerhin ist mit „Napalm“ der Codename der nächsten Chip-Schöpfung bekannt. Hat der Voodoo-Erfinder noch ein Aß in der Hinterhand? Oder wird GeForce 256 in den nächsten Monaten die Grafikszenen beherrschen?



Vampire – The Masquerade wird dank seiner Glide-Optimierung auch mit der nächsten Voodoo-Chipgeneration von 3dfx hervorragend zusammenarbeiten.

STATEMENT

Nvidia macht es, S3 macht es, nur 3dfx macht es nicht. Die Rede ist von Hardware T&L, den neuen Hypo-Thema in der Grafikkarte. Fast scheint es so, als ob dieses Feature die Nachfrage der „16- versus 32-Bit-Rendern“-Diskussion antritt. Hardware T&L bietet Vorteile wie hohe Bildwiederholraten auf schwächeren Rechnern, hochintelligente Gegner, ultrarealistische Spielphysik und generell mehr Polygone. Nur: Wann sind die Spiele dafür bereit? Bei aktuellen Spielen haben Pill und Athlon jedenfalls genug Potential für T&L-Berechnungen. Und eine bessere Künstliche Intelligenz programmiert man nicht zwischen 20 Uhr und Tagesschau. Man kann für Nvidia und S3 also nur hoffen, daß der Unterschied zwischen T&L-Theorie und Spielpraxis nicht zu groß ausfällt. Ansonsten hat 3dfx mit seiner universal verfügbaren Kantenglättung vorerst das überzeugendere Argument.



Soviel steht fest: Nvidia hat diesmal das Geschwindigkeitsrennen um die Marktführung gewonnen. 3dfx wird erst im November oder sogar Dezember seine neue Generation ausliefern können. Bisher hat der Voodoo-Entwickler erst zwei Features enthüllt, die bei Napalm zum Einsatz kommen. Über den T-Buffer haben wir schon in PCG 10/99 berichtet (S. 20). Mit seiner Hilfe sind kinoähnliche Effekte wie Bewegungs- oder Tiefenschärfe auch in Spielen machbar. Darüber hinaus

wird der T-Buffer sogenanntes Spatial Anti-Aliasing (Kantenglättung) ermöglichen, um pixeligen Kanten bei 3D-Objekten den Garaus zu machen. Diese Fähigkeit wird einfach per Schalter in der Napalm-Software aktiviert. Spiele müssen also nicht extra dafür programmiert werden, sondern profitieren direkt von der besseren Optik. 3dfx präsentierte uns zu diesem Zweck Need for Speed 3 in 640x480 Bildpunkten. Es war beinahe unglaublich, wie „rund“ die Rennwagen und umstehende Gebäude wirkten. Das zweite bekannte 3D-Feature betrifft FXT1, eine neuartige Technologie zur Texturenkompression. 3dfx will damit Texturen in 32 Bit Farbtiefe mit einer Kompression von 8:1 packen. Durch zwei Maßnahmen soll die Qualität trotz Komprimierung hochgehalten werden. Zum einen wird die betreffende Textur erst einmal in kleinere Blöcke aufgeteilt (4x4 oder 4x8 Bildpunkte). Zum anderen kommen pro Block vier verschiedene Kompressionsmuster zum Einsatz, wobei das beste Qualitätsergebnis den Zuschlag erhält. Durch FXT1 soll der benötigte Texturspeicher gering gehalten und die Speicher-Bandbreite erhöht werden. Ansonsten hat 3dfx noch nicht einmal den Zeitpunkt festgelegt, an dem weitere Spezifikationen bekanntgegeben werden. Immerhin geht aus den FXT1-Unterlagen hervor, daß Napalm die Bildausgabe in 32 Bit Farbtiefe kann. Außerdem wird der Chip voraussichtlich AGP 4X, Texturgrößen von 2.048x2.048 und die reguläre DirectX-6-Texturkompression (S3TC) beherrschen.

Thilo Bayer ■



Die Billardkugeln demonstrieren die aus der Filmbranche bekannte Bewegungsschärfe, die 3dfx mit der T-Buffer-Technik auch in 3D-Spielen erreichen will.

NACHGEFRAGT

Brian Bruning ist
Developer Relations
Director bei 3dfx



Nvidia und S3 setzen mit ihren Chips voll auf Hardware T&L. Warum nicht auch 3dfx?

Wir arbeiten schon über ein Jahr an diesem Thema. Nach Gesprächen mit Spieleentwicklern stand für uns jedoch fest, kein Hardware T&L in Napalm zu integrieren. Nur sehr wenige Spiele werden in den nächsten acht Monaten davon Gebrauch machen.

Wann werden Spieler den Möglichkeiten des T-Buffers in der Praxis begegnen?

Effekte wie Tiefen- oder Bewegungsschärfe machen nicht in jeder Spielszene Sinn. Es wird also etwas Zeit dauern, bis man diese Features im Spiel sehen kann. Für die Kantenglättung trifft dies jedoch nicht zu. Alle 3D-Spiele werden davon unabhängig von der Schnittstelle automatisch profitieren und deutlich besser aussehen.

Texturkompressions-Techniken sind ja ein alter Hut. Warum legt 3dfx so großen Wert auf FXT1?

Zum einen ist FXT1 jeder bisherigen Kompressions-Technologie überlegen. Der wichtigste Faktor ist jedoch, daß wir FXT1 kostenlos zur Verfügung stellen. Wir laden Matrox, ATI, S3 und Nvidia dazu ein, diese Technik ebenfalls in ihre Chips zu integrieren. Außerdem wollen wir auch für andere Plattformen wie MAC oder Linux Texturkompression ermöglichen.

Hintergrund-Fokus

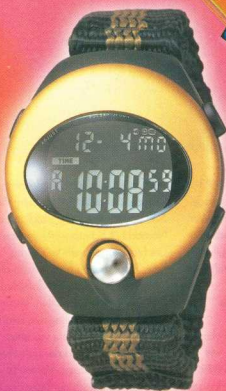


Vordergrund-Fokus



Die Tiefenwirkung sehen Sie am Beispiel von A Bug's Life. Oben ist der Hintergrund, unten der Vordergrund fokussiert.

Now
you
try it!



Die Macht sei mit Dir!

Das große Sonderheft
„Best of Star Wars“ –
Alles zu den besten
Star-Wars-Spielen:

- Jede Menge Tips & Tricks, Infos und Hintergründe auf über 100 Seiten
- Auf der CD: 10 voll spielbare Demos
- Exklusive Videoreportagen zu Obi Wan und X-Wing Alliance
- Alles Wissenswerte zum neuen Kinofilm
- Superposter im Kinoplatat-Format

Ab 29. Juli für nur
DM 14,90 am Kiosk!

Scheckkarten-Treff: Tragbare MP3-Player im Megatest

Audiomobil

Viele Zocker gönnen ihren Ohren nicht nur Spiele-Soundtracks, sondern auch frisch gesampelte Meisterwerke ihrer Lieblingsbands. Was liegt näher, als brandneue Vertreter der zweiten Generation von portablen MP3-Playern unter die Ohren zu nehmen?

Das Sammeln und Hören von MP3-Files ist mittlerweile zum Volkssport Nr. 1 geworden. MP3 beschreibt dabei eine Packroutine für Audiodaten (MPEG 1 Layer 3), mit der sich Musiktitel bis zum Faktor 10 komprimieren lassen. Das fördert vor allem den nicht immer legalen Musik-Austausch per Internet oder E-Mail, da die Songs meist nur 3-5 MByte groß sind. MP3 für unterwegs ermöglichen handliche Player, die im Herbst schon in die zweite Generation runden gehen.

Rio de Janeiro

Wenn Diamond als MP3-Veteran einen neuen Player ankündigt, ist die Erwartungshaltung der Fangemeinde hoch. Die neue MP3-Scheckkarte heißt dabei einfach Rio 500 und kostet 599 Mark. Speichersseitig sind 64 MByte RAM On-Board verbaut, über einen Smart-

Media-Slot läßt sich dieses RAM-Polster weiter aufrüsten. Eine weitere Besonderheit ist die USB-Connection nebst zugehörigem Kabel. Dadurch läßt sich der Rio in nur 2 Minuten komplett mit MP3-Tracks bespielen. Im Vergleich zum Rio 300 hat Diamond auch den Kopfhörer eine Frischzellenkur verschrieben.



Der Design-Preis geht eindeutig an Diamond. Der Rio 500 sieht schon in der Standardversion cool aus.

Rechtzeitig zum Start des 500er gibt es auch eine neue Software (Rio Port Audio Manager 2.0), mit der alle MP3-Dateien bequem verwaltet und auf den Player geladen werden können. Das Knopfarsenal umfaßt neben den üblichen Optionen auch einstellbare Höhen und Bässe, programmierbare Titel und einen Zufallsgenerator. Besonders fingerfreundlich ist der Drehregler, mit dem sich der MP3-Hörer durch diverse Menüs hangeln kann. Für Nachtschwärmer ist die Hinter-

grundbeleuchtung interessant, die sich nach einem Knopfdruck für kurze Zeit aktiviert. Insgesamt ist der Rio 500 der momentan beste (reine) MP3-Player, auch wenn er nicht gerade den Innovationspreis gewinnt. Wer keine 600 Mark übrig hat oder Radio hören und Sprache aufnehmen will, sollte den Nomad probieren.

Wüsten-Nomade

Während Diamond seinen Fokus auf die MP3-Abteilung legt, will Creative Labs (Tel.: 069-66982900) mit seinem MP3-Erstlingswerk auch andere Einsatzbereiche abdecken. Der Nomad geht dabei für 399 Mark an den Start und kann ebenfalls auf 64 MByte Speicher zurückgreifen. Davon sind 32 MByte fest eingebaut, während die übrigen 32 MByte per SmartMedia-Karte beige-steuert werden. Die interessantesten Fähigkeiten des Nomad sind seine FM-Radiotauglichkeit und die Diktierfunktion. So kann der Anwender neben seiner Tätigkeit als MP3-DJ auch Radioprogramme in brauchbarer Qualität hören und bis zu vier Stunden Sprache aufnehmen. Sehr bequem ist auch die Docking-Station. Zum einen dient sie als Ladeeinheit für die mitgelieferten Akkus, zum anderen ist sie für das Überspielen der Tracks zuständig. Die Verbindung zum PC wird über den Parallelport hergestellt.



stellt, was bei einer Komplettbeispielung ca. 5 mal länger als beim Rio 500 dauert. Die Knopfableitung des Nomad hat Schmäkel wie eine Löschtaste und einen Wiederhol- bzw. Zufallsbutton parat. Auch die Überspiel- und die MP3-Software läßt wenig Wünsche offen. Insgesamt ein starkes Erstlingswerk von Creative Labs, bei dem vor allem die Vielseitigkeit und der gute Preis für Pluspunkte sorgen. Vorerst ist der Nomad jedoch nur über das Internet zu beziehen (www.nomad-world.com).

Thilo Bayer ■



Auch der silberne schimmernde Nomad von Creative Labs sieht durch sein rundes Äußeres recht schick aus.

PLAYER-PARADE

Die MP3-Kontrahenten im direkten Features-Vergleich.

	Rio 300	Rio 500	Nomad
RAM On-Board	32 MB	64 MB	32 MB
SmartMedia	optional	optional	32 MB
PC-Anschluß	Parallel	USB	Parallel
Kopfhörer	befriedigend	gut	befriedigend
Radio	nein	nein	ja
Sprachaufnahme	nein	nein	ja
Flash-BIOS	nein	ja	nein
Docking-Station	nein	nein	ja
Preis	ca. 300 Mark	600 Mark	400 Mark

RANKING

Rio 500	
Ausstattung	82%
Features	82%
Performance	88%
Wertung	85%

Hersteller	Diamond
Preis	ca. DM 599,-

STÄRKEN	
64 MB On-Board, USB, flashbares BIOS, Design	

SCHWÄCHEN	
Kein Radio, keine Sprachaufnahme, hoher Preis	

RANKING

Nomad	
Ausstattung	84%
Features	85%
Performance	84%
Wertung	85%

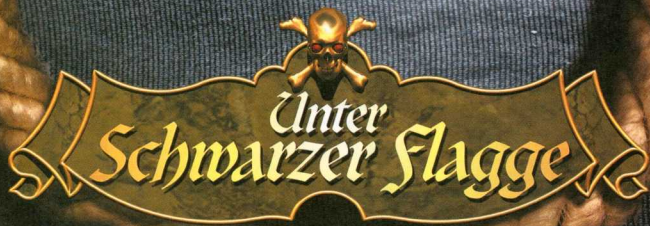
Hersteller	Creative Labs
Preis	ca. DM 399,-

STÄRKEN	
Preis, Radio, Sprachaufnahme, Software	

SCHWÄCHEN	
lange Kopierzeiten, kein Flash-BIOS, Kopfhörer	

ZIEH DU

DIE FÄDEN, BEVOR ES JEMAND
ANDERS TUT.



DIE PIRATEN KOMMEN.

EIDOS
INTERACTIVE

Mehrwert-Steuerung: Mäuse und Keyboards für Zocker

Zaubermäuse

Mehr als 50 Prozent aller Spieler sehen Maus und Keyboard als Eingabe-Heiligtümer an. Dieses eherne Steuerungsetz nehmen einige Hardware-Hersteller nun endlich zum Anlaß, spielergerechte Steuererweiterungen zu schnitzen. Wir haben die hoffnungsvollsten Kandidaten für Sie probegehalten.



Steuerungsgeschädigte Spieler dürfen sich auf einen hochinteressanten Controller-Herbst freuen. Die großen Stick-Hersteller führen nicht nur eine Generalüberholung bei ihrem Gamepad- und Joystick-Sortiment durch, sondern bringen auch eine ganz neue Steuerkomponente ins Spiel. Die Stichworte lauten „Spielemause“ und „Zocker-Keyboards“.

IntelliMouse Explorer

Die coolste graue Maus, seit es PC-Nager gibt. So lautete das Fazit zur brandneuen IntelliMouse Explorer von Microsoft (Tel.: 0180-5251199). Der Software-Gigant aus Redmond beschreitet mit seinem Maus-Flaggschiff neue Technikwege. „IntelliEye“ heißt das Stichwort, das den Spieler weitgehend vor nervigen Reinigungsaufgaben bewahrt. Anstatt der altbekannten Mechanik mit Mausball und Zahnrad kommt in der Intelli-

Mouse Explorer eine miniaturisierte Digitalkamera zum Einsatz. Diese schießt immerhin 1500 Bilder pro Sekunde und wird bei der Arbeit von einer Infrarotlampe unterstützt, welche die Arbeitsoberfläche beleuchtet. Der integrierte Prozessor entscheidet durch einen Bildervergleich, wie sich die Position der Maus verändert hat. Vorteil? Sie müssen nie wieder das ungepflegte Innere Ihrer Maus kennenlernen oder sich mit speigenden Mauspads herumärgern. Nachteile? Sie benötigen eine reflektionsfreudige Oberfläche (also keine Glastische oder Maus-unterlagen der Marke Everglide). Neben der IntelliEye-Technik setzt die mobile Maus vor allem durch das handfreundliche Design, die Knopfverarbeitung und die Maustasten 4 und 5 Akzente. Letzteres fördert nicht nur die Windows-Arbeit, sondern ist auch bei zukünftigen Spielen kaum mehr wegzudenken. C&C 3, Diablo 2, Homeworld, Unreal Tournament, Age of

Kings, Quake 3 Arena und Vampire sind prominente Titel mit direkter 5-Tasten-Unterstützung. Bei C&C 3 und UT konnten wir sehr präzise Bewegungs- und Klickmanöver durchführen. Nur bei einer Mischung aus extrem geringer Mausempfindlichkeit und extrem hektischen Bewegungen hatte die Explorer-Maus manchmal Orientierungsprobleme. Außerdem löst

man den Button 4 manchmal unfreiwillig aus, wenn man seine Finger zu heftig gegen das Gehäuse drückt. Insgesamt hinterläßt die wahlweise am USB- oder PS/2-Port arbeitende Explorer-Maus einen sehr guten Eindruck. Lediglich die hohen Investitionskosten (129 Mark) wirken etwas abschreckend.

Thilo Bayer ■



C&C Tiberian Sun bietet sich dank 5-Tasten-Support ideal für einen ersten Einsatz mit der IntelliMouse Explorer an. Bei der Belegung der Knöpfe sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.

DAS SPIELEKLAVIER: SAITEK GM2

Saitek (Tel.: 089-54612710) hat sich in den letzten Jahren einen guten Ruf als Fachmann für spieleroptimierte Steuerwerkzeuge erarbeitet. Bei Namen wie PC Dash, R4 Force Wheel oder Cyborg 3D Stick werden so manche wehmütige Erinnerungen an durchzockte Nächte wach. Die jüngste Controller-Schöpfung GM2 greift den Gedanken des Spiele-Keyboards PC Dash auf und variiert ihn für die Belange von Action- und Strategiefans. So erhält der Käufer für 129 Mark neben der tastenbeflasteten Handablage auch gleich eine echte Zockermouse dazu; die letztere geht auch für 70 Mark separat in die Mauseffale. Zusammen erreicht das Duo Internale die atemberaubende Zahl von 40 programmierbaren Aktionsknöpfen. Doch nicht nur die Hardware setzt neue Maßstäbe aus spielerischer Sicht. Uns hat es die durchdachte Software angetan, die sich in den Windows-Explorer einklinkt und

programmierwütigen Spielern ein reichhaltiges Betätigungsfeld liefert. Wenn der finale Praxistest den guten Ersteindruck bestätigt, sollten Profizocker schon einmal ihren Sparstrumpf auf die Waage stellen.

Das analoge Drehrad und der fingerrechte Coolie-Hat sind die Highlights.

Das Tastenpad besitzt einen Höcker als Auflagefläche für die linke Hand.



Die Maus bietet einen 4-Wege-Schalter für den rechten Daumen.

RANKING

IntelliMouse Explorer

Ausstattung	85%
Feature	87%
Performance	83%
Wertung	86%

Hersteller Microsoft

Preis ca. DM 129,-

STÄRKEN

5 Tasten, Software-Optionen, Ergonomie

SCHWÄCHEN

Preis, Rechtshänder-only, Oberflächenprobleme

„Ich habe Hunderte auf dem Gewissen.“

Ich bin Anne. Im GameChannel kennt man mich als ‚Bazooka Sue‘. Wer mich trifft, hat ausgespielt. Bin halt schneller als diese Milchverschütter. Geht üben, oder spielt mit Puppen. Ich brauch' echte Gegner. Basta.“

DER INTERNETZUGANG FÜR ONLINE-GAMER

NEU!

- ALLE TOP-MULTIPLAYER-GAMES
- EXKLUSIVE ONLINE-GAMES
- LOW PING-CONNECTION
- INSTANT ACTION IM MATCHMAKER
- RANKINGS, LIGEN, CLANS
- DATING BOARDS, EVENTS, COMPETITION
- AKTUELLE PREVIEWS UND REVIEWS
- DEMOS, PATCHES, UPDATES
- CHATS, FOREN, BUDDY-LISTS

ZIEH DIR DEN GAME CHANNEL-MATCHMAKER VON DER HEFT-CD!

Game Channel fordert alles.

Game Channel, das ist der neue Treffpunkt für Multiplayer im Internet. Du spielst gegen Hunderte. Von überall. Und mit absolutem High-Speed.

www.gamechannel.de

Heute schon gespielt?



Game
channel

Renaissance: Force Feedback neu entdeckt

Schüttelfrost

Sie stehen auf einen kraftverstärkten Weltraum-Ausritt mit dem neuesten X-Wing-Modell? Sie traben mit Ihrer mächtigen Mechwarrior-Armee am liebsten rüttelnd über die Weide? Dann haben wir zwei hochinteressante Steuerprodukte für Sie.



Railroad Tycoon II versorgt den Kraftmaus-User mit situationsabhängigen und unaufdringlichen Rückmeldungen.



Kraftsport einmal anders. Unter Einsatz des Jet Leader FF tauft das Weltraum-Rodeo problemlos zum Muskelauflauf.

Eine gute Force-Feedback-Unterstützung hat schon so manchen zweitklassigen Spiel-Titel deutlich aufgewertet. Immerhin gibt es Joysticks und Lenkräder mit Force, seit neuestem sogar Gamepads. Nur die Sendung mit der Maus muß ohne FF auskommen – zumindest bis heute.

Die Kraftmaus

Die WingMan FF Maus von Logitech (069-92032165) wartet ab Mitte Oktober für 200 Mark auf potentielle Käufer. Neben dem reinen USB-Mäuschen befinden sich auch drei Spiele (Heavy Gear II, Railroad Tycoon II Gold und Gruntz) im Kraft-Paket. Die se unterstützt

zen die mauseigene FF-Schnittstelle FEELit und sind die Vorhut einer Vielzahl von weiteren angepaßten Titeln (Black&White, Quake 3 Arena, ST: Voyager Elite Force, Darkstone (Patch), Heavy Metal FAKK 2). Für den WingMan-Neuzugang sind solche Titel der Idealfall, auch wenn hier noch etwas Zukunftsmusik im Spiel ist. Damit die Wartezeit sinnvoll überbrückt wird, agiert die FF Maus auch als herkömmliches Mäuschen oder als FF-Joystick. Gerade letzteres ist interessant, weil viele FF-gekrönte Spiele wie NFS 3 einen Stick oder ein Lenkrad erwarten. Im Joystick-Modus schiebt man die Maus einfach in die gewünschte Bewegungsrichtung – schon flitzt der Lamborghini Diabolo los. Doch damit nicht genug. Per Knopfdruck kann gleich der ganze Windows-Desktop mit FF-Effekten aufgemebelt werden (FEELit Desktop), damit die

Berührung von Menüleisten oder Buttons mit einer dezenten Kraftrückmeldung quittiert wird. Um die Gegenkräfte auf die Hände zu übertragen, haben die Logitechniker die Maus fest mit der Unterlage verbunden. Der dadurch eingeschränkte Bewegungsspielraum sorgt anfangs für etwas Verwirrung. Bei den bisher erhältlichen Maus-FF-Spielen kann der WingMan-Controller jedenfalls voll überzeugen. Bei

kraftlosen Spielen oder im Desktopbetrieb erreicht er jedoch nicht die Präzision einer normalen (ungebundenen) Maus. Man sollte ihn am besten parallel zu einem anderen Nager betreiben, was dank USB kein Problem darstellt.

Der Kraftknüppel

Neue FF-Joysticks erscheinen ungefähr in der gleichen Häufigkeit auf dem Markt wie eine totale Sonnenfinsternis am Himmel. Guillemot (0211-338000) schickt sich nun mit dem mächtigen Jet Leader FF an, diesen Mißstand zu beheben. Der Stick-Neuling kostet 200 Mark und bietet mit zwölf Knöpfen, Schubkontrolle, Mini-Ruder und Coolie-Hat eine fette Hardware-Ausstattung. Das angestaubte Incoming und eine magere Programmiersoftware sind dagegen halberherzige Dreingaben. Wer sich den

Spätzünder auf den Tisch hievt, sollte auf jeden Fall ordentlich Platz in die Tiefe haben. Da alle Elemente symmetrisch angeordnet sind, kann der Jet Leader von Links- und Rechtshändern gleichermaßen gut bedient werden. Der Rüttelstick wird dabei wahlweise über die serielle Schnittstelle oder über den USB-Port betrieben und besitzt netzweise einen Ein-/Ausschalter. Bastler können den Griff mittels eines Imbus-Schlüssels sogar in der Höhe verstellen. Die FF-Effekte liegen von ihrer Intensität her irgendwo zwischen Microsoft und Logitech und geben damit keinen Anlaß zur Beanstandung. Insgesamt macht der Jet Leader FF ein solides, aber keinen spektakulären Eindruck. Die Design-Kompromisse für die Links-Rechtshänder-Kompatibilität verhindern eine bessere Wertung.

Thilo Bayer / Bernd Holmann ■

RANKING

WingMan FF Maus

Ausstattung	83%
Features	82%
Performance	77%
Wertung	79%

Hersteller Logitech

Preis ca. DM 200,-

STÄRKEN
Vielfältiger Einsatz, neue Erlebnisdimension

SCHWÄCHEN
Maus-Unterlage, kein Wheel, wenig FF-Spiele

RANKING

Jet Leader FF

Ausstattung	78%
Features	81%
Performance	79%
Wertung	79%

Hersteller Guillemot

Preis ca. DM 200,-

STÄRKEN
Standsicher, Links- und Rechtshänder, Handablage

SCHWÄCHEN
Stellfläche, Knopferreichbarkeit, Mini-Ruder

2in1 Pack

Die Neuen sind da!

18 neue Packs
2 Vollversionen für nur 19,95 DM*

*unverb. Preisempfehlung

PC ACTION
Classic
GOLD

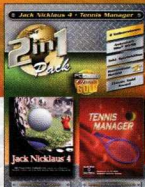
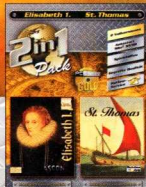
2 Vollversionen

Autostart
Win 95/98

Inkl. Spielhilfen

Kostenlose
Hotline

Classic Gold
Award



Distributed by:



Published by:

SWING!

Das Menüsystem:
Per Mausklick installieren und loslegen!

Deutschland / Österreich: Guillemot GmbH
Zimmerstr. 19 • 40215 Düsseldorf
Tel. 0211 / 33 80 00
Fax: 0211 / 33 80 041



Neu!

Aufbauarbeit: Die wichtigsten Netzwerk-Grundlagen

Netzwerkparty

Angespannte Gesichter, verkrampfte Körper, spontane Gefühlsausbrüche, lautstarker Szenenbeifall. Nein, wir befinden uns nicht inmitten kampferprobter Fans, die das neueste Fußball-Lokalderby mit Ganzkörpereinsatz kommentieren. Wir sind live bei einer gemächlichen Netzwerkparty im Kreise der Zockerkumpels.

Ein Spiel im Einzelspielermodus zu schaffen, ist nur eine Seite der Medaille. Immer mehr Titel bieten Mehrspieleroptionen an, die von einer steigenden Zahl von Zockern dankbar angenommen werden. Vor allem Multiplayersessions im Netzwerk erfreuen sich immer größerer Beliebtheit, was die hohe Zahl an LAN-Parties belegt. Der Ausdruck LAN (Local Area Network) ist dabei nichts anderes als ein Begriff-Sammelbecken für Netzwerk-Infrastrukturen. LANs sind das Ergebnis von vernetzten PCs und können durch völlig unterschiedliche Netzwerk-Hardware und -Protokolle zustandekommen.

Ursachenforschung

Die Gründe für die Popularität von Spiele-Netzwerken sind vielfältig. Zum einen sind die Kosten für die erforderliche Hardware deutlich gesunken. Schon ab 130 Mark bekommen Sie zwei brauchbare PCI-Netzwerkkarten plus dem nötigen Zubehör. Darüber hinaus haben auch die Spiele-Programmierer ihre Netzwerk-Hausaufgaben gemacht. Die meisten neueren Titel sind mit Mehrspielermodi garniert, die für einen deutlich höheren spielerischen Nährwert sorgen. Außerdem sind selbst unerfahrene Zocker in der Lage, ein Windows-Spiel im Netzwerkmodus in Gang zu bringen. Doch auch die Spieler sind an diesem Boom beteiligt. Viele haben erst im Wettkampf mit menschlichen Kontrahenten richtig Spaß an der Sache und sehen den Einzelspielermodus lediglich als Einstieg

in die Materie an. Bei Titeln wie *Worms Armaggeddon*, *Need for Speed 3/4* oder *Re-Volt* sorgt erst der Multiplayerbetrieb für längerfristigen Spielspaß. Und da bietet sich nun einmal eine LAN-Party an, da das Zocken im Internet immer noch vergleichsweise teuer und meistens auch mit mehr „Lags“ (also Störungen des flüssigen Spielablaufs) verbunden ist.

Netzberührung

Angenommen, Sie sind nun auch vom Netzwerk-Fieber befallen. Dann stehen Sie vor der Qual der Wahl, die passende Multiplayer-Hardware in den Einkaufswagen zu schaufeln. Zumindest eines steht fest: Bei mehr als zwei Netz-PCs kommen Sie um den Kauf von Netzwerkkarten nicht herum. Hierbei gibt es drei wesentliche Unter-

scheidungskriterien, die miteinander zusammenhängen. Aktuelle Netzwerkkarten kennen zwei Betriebsmodi beim Datendurchsatz: 10 oder 100 Millionen Bits (Mbit) pro Sekunde. Da 8 Bits einem Byte entsprechen, erreicht eine 10-Mbit-Karte als ungefähre Richtgröße 1 MByte/s, 100-Mbit-Karten entsprechend 10 MByte/s. Das klingt jetzt nach riesigen Unterschieden zwischen den beiden Varianten, für den reinen Spielbereich sind 10 Mbit aber völlig ausreichend. Zum anderen spielt die Bauform (ISA oder PCI) eine wichtige Rolle. ISA-Karten schaffen mit Ausnahme teurer Einzelstücke nur 10 Mbit/s, PCI-Platinen kommen optional auch mit 100 Mbit/s klar. Die dritte Maßgröße ist die Art der Kabelverbindung (Coaxial- oder Twisted-Pair-Kabel). Netzwerkkarten mit BNC-Anschlüssen werden durch

Coaxial-Kabel verbunden, die für 10 Mbit/s ausgelegt sind. Die hochwertigere Kabelvariante Twisted-Pair (TP) benötigt sogenannte RJ-45-Buchsen und schafft 10 oder 100 Mbit/s.

Eine Frage des Netzwerks

Bei der Bauform sollten Sie auf jeden Fall zu PCI greifen, da ISA-Karten schlichtweg out sind. Im PCI-Genre angelangt, treffen Sie normalerweise auf zwei Platinentypen. Die erste Variante repräsentiert eine 10-Mbit-Karte mit Anschlüssen für Coaxial- und TP-Kabel (sogenannte Combos). Die zweite Variante ist TP-only und kann demnach wahlweise 10 oder 100 Mbit/s übertragen. In dieser Phase der Kaufentscheidung gesellt sich ein weiterer Faktor von Bedeutung hinzu: die Frage nach dem

KARTEN-VARIANTEN

Im PCI-Bereich finden Sie vor allem folgende Sorten von Netzwerkkarten im Fachhandel.

Variante 1

Hier sehen Sie eine Combo-Netzwerkkarte mit 10 Mbit/s. Der runde BNC-Anschluß ist nicht zu übersehen.



Netzwerktyp: Bus, Stern
Durchsatz: 10 Mbit/s
Anschlüsse: BNC, RJ-45
Kabel: Coaxial, TP

Variante 2

Karten mit 100 Mbit/s haben meist nur einen RJ-45-Anschluß. Sie laufen mit 10 oder 100 Mbit/s.



Netzwerktyp: Stern
Durchsatz: 10/100 Mbit/s
Anschlüsse: RJ-45
Kabel: TP

Optionaler Hub

Hier sehen Sie einen Hub mit fünf Ports. Sein Datendurchsatz muß mit den Karten harmonieren.



Netzwerktyp: Stern (+ Bus)
Durchsatz: 10, 100, 10/100 Mbit/s
Anschlüsse: RJ-45 (+ BNC)
Kabel: TP (+Coaxial)

SHORTCUTS

Die wichtigsten Begriffe rund ums Netzwerk in der Kurzbeschreibung.

BNC Stecker, der bei Coaxial-Kabeln zum Einsatz kommt

Coaxial-Kabel Rundes, relativ dickes Kabel für Netzwerke mit Bus-Architektur (10 Mbit/s). Wegen der Anschlüsse auch als BNC- oder als RG-58-Kabel bekannt.

Combo Karten mit BNC- und RJ-45-Anschluß

Ethernet Netzwerke mit einem Datendurchsatz von 10 Mbit/s

Fast Ethernet Netzwerke mit einem Datendurchsatz von 100 Mbit/s

Hub Zentrale Vermittlungsstelle bei sternförmigen Netzen. Verteilt die Signale zwischen den angeschlossenen Rechnern.

Mbit Millionen Bits. Maßeinheit für den (maximalen) Datendurchsatz innerhalb des Netzes.

RJ-45 Mini-Stecker, der bei TP-Kabeln zum Einsatz kommt

Twisted-Pair (TP) Oberbegriff für verschiedene Kupferkabel-Kategorien. TP-Kabel der Kategorie 5 sind für sternförmige Netzwerke notwendig und besitzen sogenannte RJ-45-Stecker als Anfangs- und Endstücke.

„Hub“. Ein Hub ist ein kleiner, unscheinbarer Kasten mit mehreren Anschlüssen für TP-Kabel (manchmal auch zusätzlich mit BNC), der als zentrale Vermittlungsstelle zwischen angeschlossenen Rechnern fungiert. Hubs unterscheiden sich durch die Anzahl der Anschlußmöglichkeiten (Ports) und durch die möglichen Betriebsarten (nur 10, nur 100 oder 10/100 Mbit/s). Es gibt jedoch nicht nur externe, sondern auch in Netzwerkkarten integrierte Hubs. Ob Sie einen Hub brauchen, hängt von der Art des geplanten Spiele-Netzwerkes ab. Bei Netzwerken mit einer Bus-Architektur (Coaxial-Kabel) hängen alle beteiligten Rechner an einem einzigen Strang. Sternförmige Netze entstehen dagegen auf Basis von zentralen Hubs, die durch TP-Kabel mit den PCs verbunden sind.

Baupläne

Beide Netzwerkvarianten haben bestimmte Vor- und Nachteile, was Investitionskosten, Flexibilität, Performance und Aufbaufreundlichkeit angeht. Wer nur ab und zu am Wochenende zocken und wenig Geld ausgeben will, kommt mit der Bus-Architektur auf 10-Mbit-Basis gut zurecht. Beim Netzwerkaufbau über mehrere Räume hinweg sind Coaxial-Kabel ebenfalls vorteilhaft. Wer öfter spielt und mit seinen Kumpels Daten über das Netzwerk austauschen will, sollte die sternförmige Architektur auf Basis von Hubs (und Netzwerkkarten) mit 100 Mbit/s bevorzugen. Bei allen Varianten ist wichtig, daß Sie auf die Kompatibilität der Komponenten

achten. Ein busbasiertes Netzwerk verlangt beispielsweise nach Karten mit BNC-Anschlüssen. Und ein reiner 100-Mbit-Hub kann nur mit 100-Mbit-Netzwerkkarten verbunden werden. Erst ein „Misch“-Hub, der 10 oder 100 Mbit/s schafft, kommt mit allen Platinen klar.

Kartenkauf

Wenn Sie mit Ihren Freunden zum Kartenkauf aufbrechen, sollten Sie sich vorab über die Art des anstehenden Spiele-Netzwerkes geeinigt haben. Preisbewußte Einsteiger, die lediglich kleinere Netzwerke hochziehen wollen, sind bei Komplettpaketen oder Starterkits sehr gut aufgehoben. Sie beinhalten neben den Karten auch den ganzen Kabelsalat (plus Zubehör) und sind normalerweise problemlos erweiterbar. Gerade bei Netzwerken auf Busbasis lohnen sich solche Pakete, da Sie pro Karte einen sogenannten T-Stecker und insgesamt zwei Abschlußwiderstände (Terminatoren) benötigen. Erfahrene Netzwerker werden zu einzelnen Karten greifen, die teilweise erhebliche Preisunterschiede aufweisen. Die Differenzen zwischen Markenware und No-Name-Produkten zeigen sich unter anderem in der Qualität des Treiber-Supports. Wer etwas mehr Geld ausgibt, kann hier auf eine vernünftige Unterstützung durch den Hersteller bauen. Im Idealfall kaufen sich alle beteiligten Zocker die gleiche Karte, um eventuellen Kompatibilitäts-Problemen einen Riegel vorzuschieben.

Thilo Boyer ■

SPIELEN AN ZWEI PCs

Sie wollen nur ein Mini-Netzwerk mit zwei Rechnern hochziehen? Dann haben Sie unter anderem folgende Optionen.

Verbindung mit Nullmodem-Kabel (Kosten: 20 Mark)

Hardware



Nullmodem-Kabel

Protokolle



PC-Direktverbindung

Verbindung mit Coaxial-Kabel (Kosten: 140 Mark)

Hardware



2 Karten mit 10 Mbit



2 T-Stücke



1 Coaxial-Kabel



2 Terminatoren

Protokolle



TCP/IP und IPX/SPX

Verbindung mit Crossover-Kabel (Kosten: 130 Mark)

Hardware

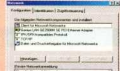


2 Netzwerkkarten mit 10/100 Mbit



Crossover-Kabel

Protokolle



TCP/IP und IPX/SPX

MEHR ALS ZWEI PCs

Hier finden Sie wichtige Optionen beim Aufbau eines größeren Netzes.

Verbindung mit Coaxial-Kabel (Kosten: 140 Mark)

Hardware



2+ Karten mit 10 Mbit



2+ T-Stücke



Coaxial-Kabel



2 Terminatoren

Protokolle



TCP/IP und IPX/SPX

Verbindung mit Twisted-Pair-Kabel (Kosten: 180 Mark)

Hardware



2+ Karten mit 10/100 Mbit



Twisted-Pair-Kabel

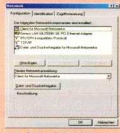


Hubkarte



Externer Hub

Protokolle



TCP/IP und IPX/SPX

Schrauberkurs: So entsteht ein Spiele-Netzwerk

Netzaufbau

Die frisch verpackte Netzwerk-Hardware liegt vor Ihnen, die Kumpels sind schon angereist, der Pizzadienst hat seinen Nachschubplan fürs Wochenende erhalten. Nun muß das angestrebte Zockernetz nur noch auf Sendung gehen. Wir sagen Ihnen, wie Sie ohne Netzhautentzündung zu Ihrer Multiplayer-Olympiade kommen.

LET'S NETZ

Schritt für Schritt auf dem Weg zum eigenen Spiele-Netzwerk. Wir sagen Ihnen, welche Reihenfolge Sie beim Aufbau einhalten sollten. Netzwerk auf Bus- oder Sternbasis unterscheiden sich dabei nur in Schritt 2 (also in der Kabelverlegung). Ansonsten gelten für beide Varianten die gleichen Aufbaubedingungen.

Bus Stern-Netz

1: Einbau der Netzwerkkarte



2a: Kabel verlegen



2b: Kabel verlegen



3: Treiber installieren



4: Protokolle installieren



5: Netzwerkumgebung einrichten



6: Datei- u. Druckerfreigabe

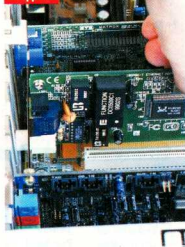


In den Zeiten von Windows 98, Plug&Play und weitgehend vereinheitlichten Protokollen ist es nicht mehr schwer, ein funktionierendes Spiele-Netzwerk fürs Zocker-Wochenende hochzuziehen. Keine Angst vorm Netzwerkn: So lautet die Devise dieses Praxisartikels. Wir erläutern Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie Netz-Hardware einbauen und wichtige Protokolle einrichten müssen.

Etappe 1: Einbau der Netzwerkkarte

Als erste Maßnahme ziehen Sie den Netzstecker ihres PCs ab. Anschließend berühren Sie am besten einen (metallischen) Heizkörper, um eventuell vorhandene elektrische Ladungen loszuwerden. Nun schrauben Sie den PC auf und halten nach einem freien Steckplatz Ausschau. Je nach Bauweise Ihrer Netzwerkkarte suchen Sie dabei nach einem ISA-

Etappe 1



Karten mit sogenannten Combo-Anschlüssen (also BNC und RJ-45 auf einer Karte) müssen vorsichtig in den Steckplatz „eingefädelt“ und anschließend eingesteckt werden.

DEDIZIERTE SERVER

Sie können neben „normalen“ Servern („listen server“) auch sogenannte dedizierte Server („dedicated server“) unter Unreal Tournament, Quake 3 Test oder auch Drakan einrichten. Ein dedizierter Server kommt nur seiner Aufgabe als Spiele-Zentrale nach; an ihm kann nicht mehr gespielt werden. Wie gehabt, starten Sie Ihr Spiel und wählen im Mehrspieler-Setup den entsprechenden Eintrag (dedicated/non dedicated) aus. Das Programm kümmert sich dann nur noch um die Verwaltung der Mehrspielerpartie. Vorteil: Der verwendete Computer benötigt für diese Aufgabe nicht viel Rechenpower, und keiner der Teilnehmer muß mit Performanceeinbußen auf seinem Computer rechnen. Nachteil: Dedizierte Server sind oft schwierig einzurichten (Drakan und Unreal Tournament einmal ausgenommen), und Sie benötigen einen zusätzlichen Rechner für Ihre Runde.



**Davon können sich
andere 'ne Scheibe
abschneiden!**

**PlayStation Zone -
starkes Heft
plus fette CD**



**In Ausgabe 11/99:
32-seitiger
Einkaufsführer
Oktober/November**

Extra Wurst!

Nachschlag - Game-
Lexikon mit Infos,
Bilder und Experten
Bewertung zu 533
PS-Games.
First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base zu
304 PS-Games.
High Score - mit 15
Save Games und der
Memory Card in un-
entdeckte Level
vordringen: Driver,
Final Fantasy VII,
Gran Turismo u.v.a.

Alles einfach und
bequem von der CD
On-Screen abrufbar!

Fettrand!

Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:
Mission: Impossible,
Killer Loop, V-Rally
2, Centipede, Pong,
Hit-Tip - die rasan-
testen Newcomer
des Monats im
Überblick: NHL
2000, Soul Reaver,
Star Wars Episode I,
Metal Gear Solid
Special Missions ...

Frischfleisch!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Filmsequenzen zu:
Exklusiv: Action
Man, Worms 2:
Armageddon,
UEFA Striker,
Jade Cocoon,
The Next Tetris

Qualitätskontrolle!

Work in Progress -
der Blick in die
Entwicklungs-
Labors der
Hersteller. Bilder
zu über 21 Top
Secret Games in
der Vorschau. First
View - Screenshots
zu den neuen
Games in einer
spannenden On-
Screen-Show.

**Mehr Heft -
mehr Fun!**

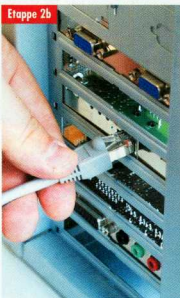
PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 156
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolutes
Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.
PlayStation Zone -
wissen was läuft.



Etappe 2a
Der erste (und letzte) PC des Netzwerkes bekommt neben dem T-Stück auch einen Endwiderstand spendiert.



Etappe 2a
Das Coaxial-Kabel wird am T-Stück angedockt und festgedreht. Auch Netzanfänger sollten damit kein Problem haben.



Etappe 2b
Das eine Ende des TP-Kabels wird in die Netzwerkkarte eingesteckt, bis der Anschluß hörbar einrastet.



Etappe 2b
Das andere Ende des TP-Kabels wandert zum Hub und wird dort in einem freien Port entsprechend verankert.

oder PCI-Slot. Möglicherweise steht Ihnen ein Steckplatz-Blech im Weg, das kurzerhand abgeschraubt und entsorgt wird. Karten mit Doppel-Anschluß (BNC und RJ-45) müssen von innen nach außen geführt und anschließend eingesteckt werden; reine RJ-45-Platinen sind beim Einstöpseln pflegeleichter. Anschließend werden die Karten in allen Netzwerk-Rechnern fest verschraubt und das Gehäuse wieder geschlossen.

Etappe 2a: Kabel verlegen (Bus)

Bei einem Netzwerk mit Bus-Architektur ist der Kabelsalat etwas aufwendiger als bei einem sternförmigen Netz. Zuerst werden die T-Stücke auf die BNC-Anschlüsse der Netzplatine gestöpselt und festgedreht; dieser Vorgang ist idiotensicher, da der Stecker nur in einer Stellung auf den Anschluß paßt. Dann müssen Sie den ersten und letzten Rechner des anstehenden Netzes bestimmen und beiden ei-

nen Abschlußwiderstand (50 Ohm) auf dem T-Stück verpassen. Nur damit ist gewährleistet, daß der Bus geschlossen ist und das Netzwerk funktioniert. Bevor Sie mit dem Verkabeln der einzelnen PCs beginnen, sollten Sie sie in die endgültige Parkposition bringen. Ansonsten steht Ihnen ein heilloses Kabelwirrwarr ins Haus. Rechner 1 wird nun unter Zuhilfenahme des passenden Coaxial-Kabels mit Rechner 2 verbunden, indem Sie die BNC-Stecker wie gehabt festdrehen. Diesen Vorgang wiederholen Sie, bis alle Kisten am Netz hängen.

Etappe 2b: Kabel verlegen (Stern)

Die Verkabelung mit Twisted-Pair-Leitungen geht recht flott über die Bühne. Zuerst sollten Sie die Rechner sinnvoll im Raum verteilen und eine zentrale Stelle für den Hub finden. Gerade wenn Sie sehr unterschiedliche Kabellängen in Ihrem Strippen-Pool haben, sollten Sie bei der Raumplanung nicht unüberlegt handeln. Nachdem die Standorte bestimmt sind, geht es an den Verbindungsaufbau. Jeder Netzrechner

wird mit dem passenden TP-Kabel an den Hub angeschlossen. Bitte verwechseln Sie beim Einstöpseln nicht die ISDN- mit der Netzwerkkarte, was angesichts des gleichen Anschlusses durchaus passieren kann. Im Grunde lauert nur eine weitere Fehlerquelle auf den Kabelkönig: die Portbelegung für den sogenannten Uplink oder Cross-Connect. Der Uplink-Port stellt normalerweise die Verbindung zu einem zweiten Hub her, um noch mehr freie Ports für Netz-PCs bereitzustellen. Nun gibt es zwei Sorten von Hubs, was den Uplink angeht. Variante 1 hat komplett durchnummerierte Ports (also Port 1-8 bei einem 8er-Hub), wobei Port 1 meistens für den Uplink zuständig ist (diese Info steht im Handbuch). Ein Schalter auf der Rückseite des Hubs entscheidet, ob der Port 1 als ganz normale Andockstation für Netzrechner agiert oder eben als Uplink zu einem anderen Hub. Variante 2 hat durchnummerierte Ports und zusätzlich einen mit „Uplink“ gekennzeichneten Anschluß. Wollen Sie diesen auch als normalen Port verwenden, benötigen Sie ein spezielles Crossover-Kabel, das normalerweise nicht im Lieferumfang enthalten ist. Ohne das geeignete Kabelmaterial entpuppt sich ein 8er-Hub also in Wirklichkeit manchmal als 4er-Hub. Im übrigen sollten Sie mit TP-Kabeln vorsichtig umgehen, da sie im Gegensatz zu Coaxial-Kabeln deutlich empfindlicher auf Druckstellen reagieren. Sie sollten sich also gut am Boden umschauen, bevor Sie mit Ihrem Bürostuhl Rennen veranstalten.

Etappe 3: Treiber installieren

Die Netzwerkkarten sind eingebaut, die Kabel verlegt, die Rechner in Startposition. Nun schalten Sie die Kisten ein und fahren Windows hoch. Je nach Windows-Version und Netzwerkkarte erhalten Sie gleich beim Start die Meldung, daß eine neue Hardware-Komponente gefunden wurde. Wenn Windows Ihre PCI-Netzwerkkarte anhand des Chipsatzes identifiziert hat, erhalten Sie erst die Meldung „PCI Ethernet Controller gefunden“ und dann z. B. „Realtek XYZ PCI Ethernet Adapter“. Das Betriebssystem fordert Sie nun auf, entweder eine Treiberdiskette einzulegen (empfehlenswert) oder auf die Treiber-Datenbank von Windows zurückzugreifen (nur bei Win98 Second Edition eine gute Option). Man sollte immer darauf achten, daß Win98 auch wirklich die Dis-



Links sehen Sie eine PCI-Netzwerkkarte mit integriertem Hub (Genius PCI Hub Card), rechts das externe Gegenstück mit insgesamt fünf Ports für ein Sternnetz.

BOOKMARKS

Das Thema „Spiele-Netzwerke“ wird auch im Internet fachkundig abgehandelt. Hier einige wichtige Anlaufstellen.

LAN-Parties:
<http://www.lanparty.de>
<http://www.gxp.de>

Netz-Aufbau:
http://www.2xtreme.net/3dimensional/articles/networking/gamingp1_1.htm
<http://www.lanparty.com/theguide>

MAXIMUM FUN ►



Add-On für SimCity 3000

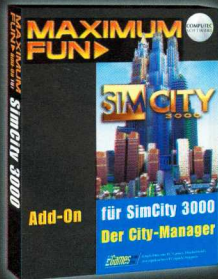
SimCity 3000 © 1998 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.



Der City-Manager

> **Völlig neuartiges Gameplay:** 20 Missionen mit fest vorgeschriebenen Zielwerten pro Amtsperiode und Timervorgaben für realitätsnahes Spiel unter Zeitdruck

> **Zusätzlich über 70 weitere Städte und Landschaftskarten** > **SimCity 2000 Städte zum Importieren in SimCity 3000** > **Desktop Themes in verschiedenen Auflösungen zum Anpassen Ihrer Windows-Oberfläche** > **Landmark-Plugins mit Sehenswürdigkeiten berühmter Städte** > **Unkomplizierte Handhabung** > **Komplett menügesteuert** >> **im führenden Fachhandel erhältlich!**



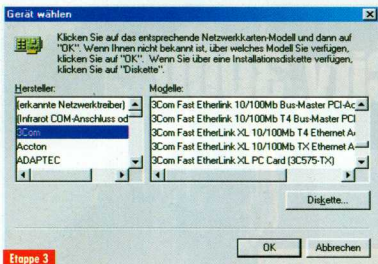
Add-On für SimCity 3000

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95



Empfohlen von PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin



Etappe 3
Gerade bei Markenkarten wie hier von 3Com bietet Win95 Second Edition schon von Haus aus eine dicke Treiberdatenbank an.

ette nimmt und nicht eigene Treiber aus dem Windows-Inf-Ordner. Im gleichen Zug wird bei der Installation auch die Windows-CD verlangt, um einige Netzwerk-Protokolle in das System zu integrieren. Windows 95 baut beispielsweise automatisch das IPX/SPX-Protokoll ein, während Windows 98 TCP/IP installiert. Diese Protokolle sind bei der Etappe 3 aber noch nicht wichtig. Nach der Installation will Windows neu booten; dieser Aufforderung sollten Sie besser Folge leisten. Wenn der Bootvorgang länger als üblich dauert, ist das im Übrigen kein Grund zur Panik. Rechner mit

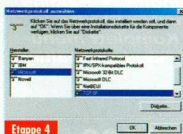
Netzwerkarten haben normalerweise immer einen deutlich längeren Startvorgang.

Etappe 4: Protokolle installieren

Der nächste Weg führt zu den Eigenschaften der Netzwerkumgebung, wobei zwei Wege zum Ziel führen. Entweder Sie machen einen rechten Mausklick auf das gleichnamige Icon auf dem Windows-Desktop und wählen „Eigenschaften“ aus. Oder Sie gehen den Umweg über Start-Einstellungen-Systemsteuerung und dann Netzwerk. Für den reinen Netzbetrieb (also ohne Internetauftritte mit Modem oder ISDN) brauchen Sie im Grunde nur fünf Einträge. Das wäre zum einen die eigentliche Netzwerkkarte (z. B. 3Com Fast EtherLink XL), die sich bei der Treiberinstallation von selbst in der Netzwerkumgebung verewigt. Darüber hinaus ist der Client für Microsoft-Netzwerke unumgänglich, um einen geregelten Netzbetrieb aufnehmen zu können. Er sollte beim Punkt „Primäre Netzwerk anmeldung“ ebenfalls ausgewählt werden. Dazu können noch zwei Protokolle, die je nach Windows-Version schon mit der Karte installiert wurden: TCP/IP und IPX/SPX. Fehlt eines der beiden Protokolle, gehen Sie unter dem Punkt „Konfiguration“ auf „Hinzufügen“ und dann „Protokoll“. Unter dem Eintrag „Microsoft“ finden Sie sowohl TCP/IP als auch IPX/SPX. Die fünfte und letzte Komponente betrifft die Freigabe von Dateien und Druckern, was beim Austausch der neuesten Spielepatches oder bei der gemeinsamen Nutzung von Druckern über das Netz



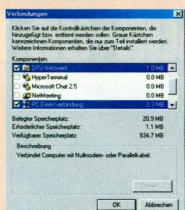
Etappe 4
Hier sehen Sie alle Komponenten, die für ein gut gebautes Spiel-Netzwerk nötig sind.



Etappe 4
Wenn Sie IPX/SPX oder TCP/IP hinzufügen wollen, kommen Sie zu diesem Auswahl-Bildschirm.

PC-DIREKTVERBINDUNG

Das einfachste und preisgünstigste 2er-Netzwerk entsteht durch ein Nullmodem-Kabel, das es in jedem Fachhandel gibt. Es verbindet zwei Rechner direkt über deren serielle Schnittstellen (also über COM-Ports). Um mit so einem Kabel spielen und Dateien austauschen zu können, müssen Sie sich über Start-Einstellungen-Systemsteuerung zu „Software“ und dann zum „Windows-Setup“ durchhangeln. Hier geht es zu den „Verbindungen“, wo Sie die „PC-Direktverbindung“ und das „DFÜ-Netzwerk“ anklicken. Nach der Installation, zu der Sie die Windows-CD benötigen, sollten Sie die COM-Einstellungen im Gerätemanager prüfen (Systemsteuerung-System). Am besten stellen Sie beide COM-Ports unter „Anschluß-Einstellungen“ auf 115.200 Bits/s, damit der richtige Spielefluß aufkommt. Sobald Sie das Nullmodem-Kabel angesteckt haben, können Sie über Start-Programme-Zubehör die Direktverbindung aufnehmen. Der schnellere Rechner spielt den „Host“, der langsamere den „Client“. Nun muß nur noch das jeweilige Spiel die Verbindung über das Nullmodem-Kabel erlauben.



Über das Windows-Setup müssen Sie diese beiden Komponenten in das System integrieren.

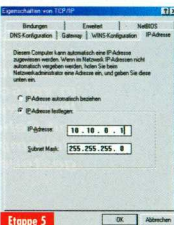


Hier sehen Sie ein Nullmodem-Kabel für die PC-Direktverbindung. Es hat zwei gleiche Kabelenden für den seriellen Anschluß.

wichtig ist. Nach jeder Protokollinstallation fordert Sie Windows im übrigen zum Neustart auf, was Sie am besten befolgen sollten.

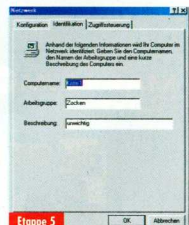
Etappe 5: Netzwerkumgebung einrichten

Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, grüßen Ihnen fortan bei jedem Windows-Start eine Dialogbox mit dem verheißungsvollen Namen „Netzwerk anmeldung“



Etappe 5
Unter Win98 (SE) müssen Sie keine IP-Adressen fürs Zocken vergeben. Erst bei Problemen sollten Sie - wie im Bild - selbst Hand an die IP-Konfiguration legen.

entgegen. Den angezeigten Benutzernamen leitet Windows aus der ursprünglichen Betriebssystem-Installation ab; er kann jedoch jederzeit geändert werden. Ein Kennwort müssen Sie nicht eingeben, die „Ok“-Bestätigung beim Anmelden genügt also. Nun geht es an die Einrichtung des Spielnetzwerkes. Wieder führt Sie der Weg zur Netzwerkumgebung. Wo Sie sich zuerst zur Registerkarte „Identifikation“ durch-



Etappe 5
Alle Spielnetzwerk-PCs sollten die gleiche Arbeitsgruppe (z. B. Zocken) und unterschiedliche Computernamen (z. B. Kiste 1 bis X) haben.

MAXIMUM FUN ▶



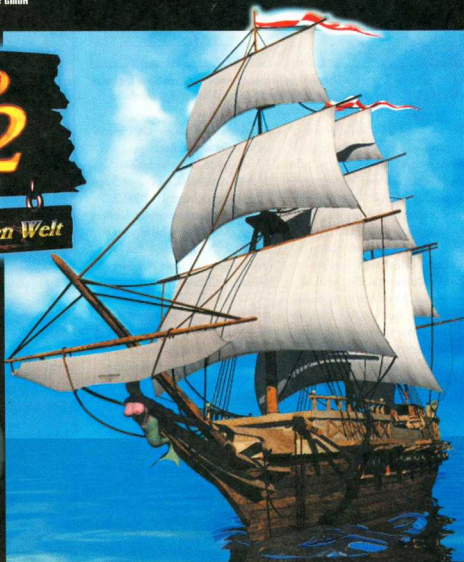
Add-On für ANNO 1602

ANNO 1602 © 1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH



**MIT RIESEN-
POSTER!**

Alle Produktionsketten
auf einen Blick



Im Namen des Königs!

> Die Herrscher der alten Welt schicken ihre mutigsten Seeleute aus, um durch Besiedlung von Inseln Macht, Einfluß und Geld zu gewinnen.

> Poster mit Produktionsketten im DIN A2-Format! > 40 Szenarien > 2 Einführungskampagnen bereiten auf die komplexen Missionen vor > Völlig neuartige Aufträge, so werden Sie z. B. in einem Szenario einen „fliegenden Händler“ spielen > Unvorhergesehene Ereignisse, die Ihre Reaktionsfähigkeit fordern > 6 neue Kampagnen mit durchgehenden Stories, die das jeweilige Missionsziel umschreiben
>> Im führenden Fachhandel erhältlich!

Add-On für ANNO 1602

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95

mit freundlicher
Unterstützung von

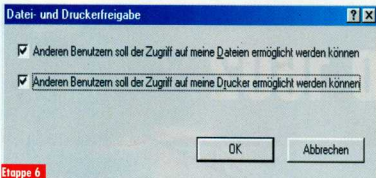


In Zusammenarbeit mit PC Games, Deutsches
meistgekauft PC-Spiele-Magazin

distributed by



Neu ab Oktober '99: Die „ANNO 1602 Königsedition“ von SUNFLOWERS!



Etappe 6

Um Dateien oder Drucker im Netzwerk verfügbar zu machen, müssen Sie in der Netzwerkumgebung unter „Datei-/Druckerfreigabe“ diese beiden Einträge aktivieren.

klicken. Der Punkt „Beschreibung“ ist dabei völlig unwichtig. Bedeutender ist die „Arbeitsgruppe“, die bei ALLEN Rechnern im Netz identisch sein muß. Dagegen muß der Computername bei jedem Rechner anders aussehen, damit sie in der Netzwerkumgebung eindeutig identifiziert werden können. Beim IPX/SPX-Protokoll müssen Sie keine Veränderungen vornehmen. Auch TCP/IP läuft zu mindest unter Windows 95 mit den Standardeinstellungen; Sie müssen also vorerst keine manuellen IP-Adressen (IP = Internet Protocol) bestimmen. Sie sollten erst dann mit der Vergabe von IP-Nummern beginnen, wenn Sie auf Probleme beim Spielen stoßen (oder wenn Sie mit dem altersschwachen Windows 95 hantieren). Dazu gehen Sie wieder einmal in die Netzwerkumgebung und machen einen Doppelklick auf den TCP/IP-Eintrag. In der Registerkarte „IP-Adresse“ klicken Sie „IP-Adresse festlegen“ an und müssen nun die IP-Adresse und die Subnetzmaske eingeben. Bei allen Netz-PCs muß die Subnetzmaske identisch sein (beispielsweise 255.255.255.0). Die IP-

Adresse ist jedoch ein Unikat und sollte beim ersten Rechner 10.10.0.1 lauten; der zweite Rechner erhält 10.10.0.2 und der dritte entsprechend 10.10.0.3 usw. Wenn Sie überprüfen wollen, ob Ihre Kiste über eine eigene IP verfügt, müssen Sie nur das Programm Winipcfg.exe aus dem Windows-Ordner starten.

Etappe 6: Datei- und Druckerfreigabe

Die letzte Etappe zum perfekten Spiele-Netzwerk ist die Datei- und Druckerfreigabe. Fürs reine Daddeln benötigen Sie diesen Schritt zwar nicht, für das Austauschen von Patches, Konfigurationsdateien oder Levels ist er jedoch notwendig. Den Grundstein haben Sie mit der Installation der Datei- und Druckerfreigabe ja schon gelegt. Nun klicken Sie auf den gleichnamigen Button in der Netzwerkumgebung und erlauben je nach Laune den Zugriff auf Dateien oder Drucker. Um nun ganze Festplattenpartitionen oder Verzeichnisse freigeben zu können, müssen Sie sie nur im Explorer mit der rechten Maustaste anklicken

FALSCH VERBUNDEN

Was tun, wenn scheinbar alle Schritte richtig durchgeführt wurden und trotzdem das Spiele-Netzwerk nicht in die Gänge kommt? Wir haben die wichtigsten Fehlerquellen für Sie zusammengestellt.



Etappe 1: Einbau der Netzwerkkarte

- ☒ Netzwerkkarte richtig im Slot?
- ☒ Karte fest verschraubt?

Etappe 2: Kabel verlegen

- ☒ Kabel geknickt oder beschädigt?
- ☒ Sternnetz: TP-Kabel in der ISDN-Karte?
- ☒ Sternnetz: Uplink-Port falsch eingestellt?
- ☒ Coaxialkabel: Endwiderstände gesetzt?
- ☒ Coaxialkabel: Kabel festgedreht?

Etappe 3: Treiber installieren

- ☒ Netzwerkkarte korrekt im Gerätemanager?
- ☒ Wird kein IRQ-Konflikt angezeigt?
- ☒ Aktuellster Treiber installiert?

Etappe 4: Protokolle installieren

- ☒ Auf allen Rechnern die gleichen Protokolle?
- ☒ Anmeldung über den Client für Microsoft-Netzwerke?

Etappe 5: Netzwerkumgebung einrichten

- ☒ Arbeitsgruppen aller Netz-PCs identisch?
- ☒ Computernamen aller Netz-PCs unterschiedlich?
- ☒ IP-Adressen vergeben (Win95)?
- ☒ Datei- und Druckerfreigabe auf allen Rechnern aktiviert?

und auf „Freigabe“ gehen. Anschließend können Sie die Art des Zugriffes oder Kennwörter festlegen. Um Drucker im Netz anzuschließen, müssen Sie einen neuen Drucker hinzufügen (Start-Einstellungen-Drucker) und beim Auswahlmenü auf Netzwerkdrukker gehen. Dann durchsuchen Sie das

Netzwerk und wählen Sie die entsprechende Druckmaschine aus. Nun müssen Sie deren Treiber installieren und können anschließend aus allen Windows-Anwendungen heraus Druck machen.

Thilo Bayer ■

MARKTÜBERSICHT: NETZWERK-HARDWARE

Im folgenden finden Sie eine repräsentative Auswahl an einzelnen Netzwerkkarten und Einstiegsgeräten. Sie sind im Fachhandel und bei Versandern problemlos erhältlich.

Hersteller	Produkt	Inhalt	Preis	Info-Telefon	Besonderheiten
3Com	3C9008 Combo	1x PCI-Karte	139 Mark	089-250000	Keine
3Com	3C9058-TX	10 Mbit/s BNC+RJ-45 1x PCI-Karte 100 Mbit/s	120 Mark	089-250000	Wake-up-on-LAN
Alternate	Starter Kit	2x PCI-Karten 100 Mbit/s 2x 5m TP-Kabel; Ser Hub	230 Mark	06403-905010	Unreal
Adaptec	ANA-69011	1x PCI-Karte 100 Mbit/s	100 Mark	0032-23523411	Keine
Genius	Networking Easy Pack	1x PCI-Karte 10 Mbit/s 1x PCI-Hubkarte mit 5 Anschlüssen 1x 5m TP-Kabel	180 Mark	02173-974321	Half-Life, Viper Racing
Intel	EtherExpress 100 Pro	1x PCI-Karte 100 Mbit/s	120 Mark	089-99143-0	Wake-up-on-LAN
SMC	Etherpower II 10/100 TX/MP	1x PCI-Karte 100 Mbit/s	100 Mark	0800-9432000	Wake-up-on-LAN
SMC	EtherPower II 10/100 BTX	1x PCI-Karte 100 Mbit/s BNC+RJ-45	149 Mark	0800-9432000	BNC UND RJ-45



Die neue Gamension!

incite TV



incite TV ist da!

Die erste und einzige virtuelle PC-Spieleshow auf DVD



Mit genialer Menüführung



Mit angespielten Top-Games



Mit Tips & Tricks-Videos zu Bestseller-Games



PC Games erscheint ab seiner November-Ausgabe mit der Weltneuheit incite TV: Exklusiv. Auf DVD. Und nur im Abo.

Schon jetzt können Sie sich – als einer der ersten – die Premiere-Nummer sichern. Und das absolut kostenlos.

Testen Sie PC Games und incite TV auf DVD im Abo-Bundle. Als kleines Dankeschön erhalten Sie eines der ultracoolen incite-T-Shirts. Doch seien Sie schnell, die Auflage ist streng limitiert!



Rückseite

Vorderseite



Mit Vorschauen auf neue Spielehits



Mit Hardware-Infos



Mit aktuellen Spieleneuws



Mit einer charmanten Moderatorin

Ja, ich möchte incite TV auf DVD und PC Games eine Ausgabe lang kostenlos testen! (Abocode: P3 G D10)

Als Dankeschön erhalte ich das geniale incite-T-Shirt (Art.-Nr. 1191). Diese kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat zum Sonderpreis von DM 9,50 frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mittelt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

Spielespaß im Netz: Die besten Multiplayer-Titel

Netzattacke!

Nach der Pflicht kommt nun die Netzwerk-Kür. Hier erfahren Sie, wie Sie Ihre frisch vernetzten Rechner für den Spielbetrieb fit machen und welche Rolle dabei Server und Clients spielen.

Sind endlich alle notwendigen Netzwerkkomponenten erfolgreich installiert, können Sie sich mutig in die ersten Mehrspielerschlächten stürzen und gegen Ihre Freunde und Bekannten antreten. Damit Sie nicht nur „Bahnhof“ verstehen, wenn sich bereits erfahrene Spieler mit ihnen unterhalten, geben wir hier noch mal einen kleinen Überblick über einige beliebte Multiplayer-Spiele und helfen Ihnen bei den ersten Schritten.

Server und Client

Als Server (auch Host) bezeichnet man allgemein den Computer, der

die laufende Mehrspielerpartie verwaltet. Sobald Sie eine Mehrspielerpartie eröffnen, sind Sie der Server, und alle anderen angeschlossenen Computer (Clients) bekommen von Ihnen die wichtigen Daten zugesandt. Der Server sollte in diesem Fall der Rechner sein, der die größten Leistungsreserven aller vorhandenen Computer bietet. Neben dem individuellen Spielablauf muß der Server auch hereinkommende Datenpakete der übrigen Clients sowie den gesamten Spielablauf verwalten, was spürbar Rechenzeit beansprucht und so Performance-Einbußen führt.

Thilo Bayer ■

ETAPPENSIEG

Wir erklären Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie nach dem Hardwareaufbau und der Protokolleinrichtung zu Ihrem Spiele-Netzwerk kommen.

Schritt 1 Bestimmen Sie zunächst, wer von den Teilnehmern den leistungsfähigsten Computer hat, um einen Rechner als Server festzulegen. Dabei sind eine flotte CPU und viel Arbeitsspeicher die wichtigsten Kriterien.

Schritt 2 Starten Sie das Spiel auf dem Server und schauen Sie sich die erforderlichen Netzwerkeinstellungen und -anforderungen im Mehrspielermenü an. Achten Sie darauf, daß bei allen Teilnehmern die notwendigen Netzwerk-Protokolle installiert sind.

Schritt 3 Wählen Sie nun aus den vorhandenen Spiel-Möglichkeiten diejenigen aus, die Ihnen am meisten zusagen. Je nach Programm können Sie die zu spielenden Levels aussuchen, Spieldauer, Teilnehmerzahl und den Schwierigkeitsgrad festlegen, besondere Spielmodi und Handicaps auswählen oder andere zusätzliche Mehrspieleroptionen aktivieren. Sind alle Formalitäten geklärt, starten Sie die Mehrspielerpartie auf dem Server.

Schritt 4 Um als Client an laufenden Netzwerkschlachten teilnehmen zu können, starten Sie das entsprechende Spiel und suchen unter den Mehrspieleroptionen nach einer LAN-Verbindung. Haben Sie im Vorfeld alles richtig gemacht, sollte hier nun die aktuelle Mehrspielerpartie angezeigt werden, und Sie können sich dort anmelden. Bravo, die Spiele können beginnen ...

QUAKE 3 ARENA TEST

Quake 3 Test macht Ihnen den Einstieg in virtuelle Mehrspielergefächte relativ einfach. Sie wählen gleich im Startmenü den Punkt LAN GAME und bekommen sofort entsprechende Informationen über laufende Spiele im lokalen Netzwerk. Nachdem Sie sich für eine Partie entschieden haben, klicken Sie auf GO, und schon können Sie Kollegen und Freunden richtig einheizen. Möchten Sie selbst ein Spiel als Server starten, wählen Sie im Startmenü den Punkt GAME SERVER aus. Über die drei Bilder können Sie dann den Level bestimmen, den Sie gerne spielen möchten, und klicken wiederum auf GO.

Genre: 3D-Shooter
Protokoll: TCP/IP
Spieler: 2-32

Hier tragen Sie den Namen ein, unter denen Ihr Spiel angezeigt werden soll.



Hier können Sie den Zugangs-Passwort vergeben.

Hier können Sie die maximale Anzahl an Teilnehmern

Hier können Sie die maximale Anzahl an Teilnehmern

Hier können Sie die maximale Anzahl an Teilnehmern

Hier können Sie die maximale Anzahl an Teilnehmern

Geben Sie hier ein, wie viele Minuten eine Mehrspielerpartie dauern soll.

Die Anzahl an Punkten, bei denen der Level als gewonnen gilt.

Hier können Sie aus drei Spielmodi den geeigneten aussuchen.

C&C TIBERIAN SUN

Auch der neue Echtzeit-Strategiehammer von Westwood lädt zu spafigen Mehrspielerschlächten ein. Über den Menüpunkt MULTIPLAYER im Hauptmenü kommen Sie zu den verschiedenen Verbindungsarten. Wählen Sie die NETZWERK-Option aus und starten über den Button NEU ein eigenes Spiel oder nehmen an bereits laufenden Spielen teil, welche ebenfalls hier angezeigt werden. Möchten Sie selbst Herr der Lage sein und ein Spiel erstellen, steht Ihnen dazu ein vielfältiges Konfigurationsmenü zur Verfügung, in dem so ziemlich alles den eigenen Wünschen angepaßt werden kann.

C&C 3 lädt Ihnen viel Spielraum für abwechslungsreiche Mehrspielergefächte.

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Protokoll: IPX/SPX, Nullmodem
Spieler: 2-8



Hier sehen Sie, wer alles am Spiel teilnehmen möchte, und können per Chat miteinander reden.

Ein stark verkleinertes Bild der Karte mit eingezeichneten Tiberiumfeldern, Flußläufen und anderen Landschaftsmerkmalen

FUN UNLIMITED



* Unverbindliche
Preiseempfehlung

Spaß haben, bis die Augen flimmern!

Jetzt bekommst Du alles, was schon immer auf Deinen Monitor wollte – und zwar **AUF EINMAL!** Vom absoluten Klassiker bis zum aktuellen Spielehit. Alles echte Dauerbrenner, die Dich hunderte von Stunden an Deinen PC fesseln.

Zusammengestellt von



Im Exklusiv-Vertrieb von Infogames Deutschland.
Weitere Infos unter: www.infogames.de

TIEFSTPREISE

zu finden ist unsere Spezialität! Zahlen Sie nicht zuviel beim Kauf von Computer-Hardware! Wir ermitteln den jeweils günstigsten Tagespreis aus mehr als 24.000 Produktangeboten bundesweit und beraten Sie für nur 3,63 DM Telefonkosten je Minute.

Prozessoren:

Pentium CPU's ab	45,-DM
Celeron 400	129,-DM
Celeron 500	329,-DM
Pentium III 450 Mhz	349,-DM
Pentium III 500 Mhz	449,-DM
Pentium III 600 Mhz	1199,-DM
K6 II 350 Mhz	79,-DM
K6 II 400 Mhz	98,-DM
K6 II 450 Mhz	119,-DM
AMD K7 500 Mhz	439,-DM

Speicher:

PS/2 Simm 32 MB EDO	59,-DM
SDRAM 32 MB	53,-DM
SDRAM 64 MB	129,-DM
SDRAM 128 MB	259,-DM

Mainboards:

MB Sockel 7 bis 233Mhz	49,-DM
MB Sockel 7 bis 333Mhz	59,-DM
MB Slot 1 bis 333Mhz	65,-DM
MB 100 Mhz L.PII / III ab	89,-DM
MB f. Athlon FSB 200Mhz	299,-DM

Festplatten:

1,7 GB IBM	99,-DM
4,3 GB Quantum	149,-DM
6,4 GB Seagate	169,-DM
13 GB Maxtor	259,-DM
19,2 GB Quantum	269,-DM
20,3 GB IBM	369,-DM

Zum Beispiel:

PC mit Pentium ab 529,-DM
PC mit Pentium III 500 ab 1.199,-DM
Notebook Compaq ab 349,-DM
PC mit AMD K7Athlon ab 1.444,-DM

Aufrüstung Markenmainboards:

Board mit 400 Mhz CPU ...	199,-DM
Board mit 450 Mhz CPU ...	299,-DM

Monitore:

15" SVGA ab	179,-DM
17" Markenmonitor ab	249,-DM
19" Markenmonitor	589,-DM

Sound & Grafik:

Soundkarte 16 Bit PNP	15,-DM
Soundblaster 64 PCI	29,-DM
Guillemont Maxi S. 64	129,-DM
VGA Matrox PCI	25,-DM
VGA 8 MB mit AGP	39,-DM
VGA 3dfx Riva TNT 16MB	99,-DM
VGA AGP 32MB	105,-DM

VGA Matrox G400 ab	189,-DM
VGA Voodoo 3 16MB ab	159,-DM

CD-Rom, CDR & DVD:

40-fach CD-Rom	55,-DM
48-fach CD-Rom	65,-DM
CD-Rec. Mitsumi	199,-DM
Rohlinge ab	1,39 DM
DVD-Laufwerk	119,-DM

Sonstiges:

Digital-Kamera ab	169,-DM
FAX-Modem 56K V90	44,-DM
ISDN Karte	49,-DM
Flachbett-Scanner ab	59,-DM
Canon BJC 250	119,-DM
QMS Laser	299,-DM

Komplett-PC's:

IBM MX 300
32MB SDRAM 100, 4,3GB HDD,
40xCD, 8MB VGA, 529,-DM

mit AMD K6II 400

32MB, 4,3 GB HDD, 32x CD, 4MB
AGP-Grafik, 16Bit Sound, Maus,
Tastatur..... 699,-DM

mit PENTIUM III 500

64MB SDRAM 100, 10 GB HDD, 40x CD, 8MB VGA, Sound, Maus, Tastatur WIN98.....	1.199,-DM
--	-----------

mit AMD K7 ATHLON

200 Mhz FSB, 128 MB SD-Ram,
8,4 GB DD,40xCD,Sound,
Maus,Tast. 1.649,-DM

Vorführgeräte und 2. Hand

Monitore 15" und 17" ab ..	60,-DM
486er m. Monitor ab	159,-DM
PC mit Pent. & Monitor ..	399,-DM
Notebook Compaq 486DX, 8MB, 340MB HDD, Dockingstation, Garantie	349,-DM

Software zur kostenlosen Nutzung:

Über 100 Top-Programme! INFO mit Bestellgutschein per Faxabruf: T.I.S. TeleInfoService 0190-883344

intermedia

Computer Marketing GmbH

Service-Telefon:

0 19 0-88 00 99

24-Stunden-Fax-Abwurf:

0 19 0-88 00 11

Faxabruf- oder Pollingfunktion am Fax aktivieren und anwählen oder Nummer wählen und Abwurf-/Polling-/Starttaste drücken und los geht's!

SoundSystem



Advanced Audio Accelerator



*) Einziger bisher für eine Soundkarte verliehener GAMESTAR!

Die neue
Referenz-Soundkarte.*



DM 279,-**

Das SoundSystem DMX erhalten Sie bei

KARSTADT MediaMarkt ProMarkt SATURN

und in vielen weiteren Handelshäusern, beim gut sortierten Fachhandel oder direkt bei

MEDIAX Telefon 0 24 05 - 4 44 49 33
DIREKTVERSAND Telefax 0 24 05 - 4 44 49 30

**) unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt.

TerraTec Electronic GmbH

Herrenpfad 38 · D-43334 Nettetal

Telefon (0 21 57) 8179 - 0 · Telefax (0 21 57) 8179 - 22

www.terrateg.net · E-Mail: info@terrateg.de

- S/PDIF Digital Ein- und Ausgang (optisch oder koaxial mit 32, 44,1 oder 48 kHz)
- 2 Stereo Ausgänge für 4 Lautsprecher
- PCI Hardware Beschleunigung von Audio / 3D-Sound und Gameport
- 2 CD Audio - Eingänge
- A3D™ und EAX™ kompatibel

TERRATEC®



Steuerreform: Brandneue Spiele-Controller im Härtestest

Lenkraketen

Wenn Microsoft neue SideWinder-Produkte enthüllt, sollten Kontrollfreaks aufmerksam werden. Wir haben aber nicht nur deren steuerliche Vorteile, sondern auch das erste Pad mit eingebauter Handmassage von InterAct getestet.

MS SIDEWINDER DUAL STRIKE



Microsoft (0180-5251199) geht mit dem Dual Strike (Preis: 130 Mark) neue Steuerwege. Der abgefahrene Controller vereint die wichtigsten Eigenschaften von Gamepad, Maus und Tastatur und ist ein reines USB-Werkzeug. Gesteuert wird er mit beiden Händen, wobei die Aktionsknöpfe leicht zu erreichen sind. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Kugelgelenk in der Mitte, durch den das Pad zwei analoge Achsen erhält. Über die mitgelieferte Software kann der Spieler den Betriebsmodus (Joy-

stick oder Maus) und zahlreiche Maus-Optionen dieses Controllerarms einstellen. Im Stick-Modus flitzen Sie mit Ihrem Rennwagen komfortabel durch die Landschaft, während der Mauseinsatz die frei steuerbare Sicht in First-Person-Shootern ermöglicht („FreeLook“). Gerade letzteres erfordert einiges an Programmieraufwand und Einspielzeit. Für Spiele wie X-Wing Alliance, Star Wars Racer oder Rogue Squadron ist der Knüppel jedoch ideal. 3D-Action-Einsteiger mit Aversionen gegen Maus und Keyboard sollten ebenfalls probieren.

RANKING

Wertung **79%**

BESONDERHEITEN
USB-only, gewöhnungsbedürftig, Software-Optionen

MS SIDEWINDER GAME PAD PRO



Microsoft (0180-5251199) hat sich endlich aufgerafft, seinen Drückeberger-Dauerbrenner SW Game Pad durch ein zeitgemäßes Produkt abzulösen. Das Game Pad Pro kostet 90 Mark und geht in einem untypischen silbernen Outfit an den Start. Microsoft beginnt dem herrschenden Multifunktions-Trend dabei mit einem „2 in 1“-Steuerkreuz. Die daumenschmeichelnde Lenkscheibe agiert je nach Einstellung wie gewohnt digital (Schalterstellung: an/aus) oder optional auch ana-

log (also intensitätsabhängig). Im Handgepäck mit dem reinen USB-Knüppel kommt eine spezielle Version der altbekannten Game Device Software. Sie erlaubt das Erstellen von Spieleprofilen, die Wahl zwischen Digital- und Analog-Modus sowie die Justierung von Bewegungsbereich und Todeszone. Ob im Kufen-Parcours von NHL 99 (digital) oder beim Leitplanken-Intermezzo in NFS 4 (analog): Das Game Pad Pro überzeugt in jeder Hinsicht. Der SideWinder-Neuzugang ist somit die neue Referenz im Gamepad-Genre.

RANKING

Wertung **86%**

BESONDERHEITEN
USB-only, ergonomisch, Steuerkreuz analog/digital

MS SW PRECISION RACING WHEEL



Das SideWinder-Lineup für den Herbst umfaßt nicht nur neue Gamepads. Microsoft (0180-5251199) zeigt auch ein Herz für PC-Pedalisten, die kein Force Feedback wollen. Das SideWinder Precision Wheel geht für 180 Mark an den Start und übernimmt das Design des kraftvollen Kollegen. Damit profitiert der Steuermann von den stabil gebauten Pedalen, dem praktischen Schnellverschluß und der kompakten Lenkkarosserie. Die Pedale sind mit einem an-

gerauten Unterboden ausgestattet und haften nun auch auf Teppichböden. Beim Lenker hat man sich die Gummierung geschenkt und dafür billig aussehendes Hartplastik mit rutschfesten Einkerbungen gewählt. Bei unseren Proberunden mit Midtown Madness und Need for Speed 4 hinterließ das Wheel einen sehr guten Eindruck. Die Federung des reinen USB-Lenkens wird thrustmastergestählte Piloten nicht ganz zufriedenstellen, normalsterbliche Hobbyfahrer dürften mit dem Precision Wheel jedoch ein sehr gutes Steuerwerkzeug erwerben.

RANKING

Wertung **83%**

BESONDERHEITEN
USB-Only, Schnellverschluß, mittlere Federung

INTERACT HAMMERHEAD FX



InterAct (04287-125113) hat regelmäßig Steuerprodukte im Angebot, die vom marktüblichen Knüppeldesign wohlwund abweichen. Ein Paradebeispiel dafür ist das Hammerhead FX. Wo findet man schon zehn Funktionstasten, ein digitales Steuerkreuz (bzw. Coolie-Hat) und zwei analoge Ministicks auf einem Spieleklavier? Im Gegensatz zum Hammerhead-Kollegen ohne FX hat das Multifunktionspad darüber hinaus Force Feedback im Handgepäck – soweit das für ein Game-

pad möglich ist. Sie bekommen damit naturgemäß keine Rüttel effekte über den Steuerprügel wie beim Joystick geliefert. Dafür erfreut Sie das FX mit Ganzpad-Vibrationen, die einer angenehmen Fingersmassage gleichkommen. Mit den analogen Doppel-Sticks und FF-Bonus läßt sich NFS 4 vortrefflich steuern. Etwas anspruchsvoller werden dreidimensionale Ausflüge der Marke Forsaken oder Descent 3, die mit einem guten Joystick einfacher zu bewältigen sind. Im normalen Digital-Betrieb schlägt sich das FX ebenfalls wacker, ist dafür aber fast etwas zu klobig.

RANKING

Wertung **80%**

BESONDERHEITEN
Erstes FF-Pad, gute Verarbeitung, Funktionsarsenal

Tips & Tricks



INHALT

11/99

C&C3: Tiberian Sun

100 Tips _____ Seite 221

Drakan

Komplettlösung _____ Seite 227

Age of Empires II

Komplettlösung, 1. Teil _____ Seite 235

Driver

Allgemeine Spieletips _____ Seite 241

Shadowman

Komplettlösung, 2. Teil _____ Seite 247

Kurztips

Seite 251

Alien versus Predator ■ Braveheart ■ Clans ■ Dark Project: Der Meisterdieb ■ Drakan ■ Dungeon Keeper 2 ■ Half-Life ■ Heavy Gear 2 ■ Jagged Alliance 2 ■ Might & Magic VII ■ Need for Speed 4 ■ Rainbow Six: Rouge Spear (Demo) ■ Rollercoaster Tycoon ■ ShadowMan ■ Star Trek - Birth of the Federation ■ Star Trek - Starfleet Command ■ Streetwars - Constructor Underworld ■ System Shock 2

Tuning-Tips

Seite 257

11
99SPECIAL
X-BOX

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	KL	01/99
Age of Empires II	KL	11/99
Alpha Centauri	KL	04/99
Anno 1602	AT	05/98
Anno 1602	AT	06/98
Anno 1602	AT	07/98
Anno 1602	AT	08/98
Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer	KL	01/99
Anstoss 2 – Verlingerung	AT	05/98
Baldur's Gate	AT	03/99
BattleZone	KL	06/98
Blade Runner	KL	02/98
Bundesliga Manager 98	KL	10/98
Bundesliga Stars	AT	10/99
Casper III	AT	12/98
C&C 1: SVGA	KL	11/98
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	KL	12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	KL	01/98
C&C 3 (Beilage)	KL	10/99
C&C 3	AT	11/99
Civilization Call To Power	AT	07/99
Colin McRae Rally	AT	11/98
Commands (Teil 1/2)	KL	08/98
Commands (Teil 2/2)	KL	09/98
Commands: Im Auftrag der Ehre	KL	06/99
Conflict: Freespace	KL	10/98
Dark Project – Der Meisterdieb	KL	03/99
Deathtrap Dungeon	AT	08/98
Diablo: Hellfire	AT	04/98
Die Siedler 3 (Teil 1/2)	KL	01/99
Die Siedler 3 (Teil 2/2)	KL	02/99
Die Siedler 3 – Profits	KL	02/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 1)	KL	05/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 2)	KL	06/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 3)	KL	07/99
Die Völker	AT	07/99
Die Völker	KL	08/99
Discworld Noir	KL	08/99
Drakon	KL	11/99
Driver	AT	11/99
Dune 2000	KL	01/98
Dune 2000	AT	11/98
Dune 2000	KL	09/97
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	KL	10/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	KL	10/97
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	KL	03/98

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Dungeon Keeper	AT	11/98
Dungeon Keeper 2	AT	08/99
Dungeon Keeper 2 – Profits	KL	09/99
Dungeon Keeper 2 – Profits	AT	10/99
F1 Racing Simulation 2	AT	12/98
Fallout	KL	06/98
Fallout	KL	09/98
FIFA 98	AT	03/98
FIFA 99	AT	02/99
Final Fantasy VII	KL	10/98
Forcaken	KL	07/98
Frankreich 98	AT	07/98
Frankreich 98	AT	08/98
GP 500ccm	AT	01/99
G-Police	KL	05/98
Grand Prix Legends	AT	12/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	04/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	05/98
Grim Fandango	KL	01/99
Half-Life	KL	04/98
Heart of Darkness	KL	09/98
Hidden & Dangerous	AT	10/99
Industrie-Gigant	AT	11/98
Jagged Alliance 2	AT	07/99
Jagged Alliance 2	AT	08/99
Jedi Knight	KL	01/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KL	05/98
King's Quest VIII	KL	02/99
KKND 2	AT	08/98
Knights & Merchants (Teil 1)	AT	KL 10/98
Knights & Merchants (Teil 2)	KL	11/98
Kurt	AT	04/99
Lands of Lore 2	KL	01/98
Lands of Lore 3	KL	06/99
Lords of Magic	AT	04/98
MechCommander	AT	09/98
Night & Magic VI	AT	07/98
Night & Magic VI	AT	09/98
Night & Magic VI	KL	10/98
Monkey Island 3	KL	02/98
Moto Cross Madness	AT	11/98
NBA Live 98	AT	02/98
Need For Speed 3	KL	12/98
Need For Speed 4	KL	09/99
NHL 99	AT	12/99

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Nice 2	AT	01/99
Nuclear Strike	KL	04/98
Papooz Syndicate	AT	05/99
Papooz – The Beginning	KL	02/99
Quake 3 Arena (Test)	AT	09/99
Quest for Glory 5	KL	04/99
Outcast	KL	09/99
Rainbow Six	AT	12/98
Rebellion	AT	06/98
Redline Racer	AT	10/98
Rent-A-Hero	KL	01/99
Riven	KL	04/98
Rollercoaster Tycoon	AT	05/99
Rollercoaster Tycoon (Profits)	AT	06/99
Rückkehr nach Kronor	KL	05/99
Shadowman (Teil 1)	KL	10/99
Shadowman (Teil 2)	KL	11/99
Silver	KL	07/99
SinCity 3000	AT	03/99
StarCraft	KL	06/98
StarCraft	AT	07/98
StarCraft	AT	08/98
StarCraft – Broad War	KL	03/99
StarCraft – Broad War (Multiplayer)	AT	04/99
StarCraft (Editor)	AT	08/98
StarCraft Veteranen-Kampagne	KL	09/98
StarCraft	KL	09/98
Star Wars – Die Dunkle Bedrohung	KL	08/99
Star Wars Episode I: Racer	AT	09/99
Superbike World Championship	AT	05/99
Titanic	KL	05/98
Tomb Raider	KL	12/98
Tomb Raider Director's Cut	KL	07/98
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	KL	01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	KL	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	KL	03/98
Tomb Raider 3	KL	02/99
Unreal	KL	09/98
Urban Assault	KL	11/98
Wing Commander Prophecy	KL	03/98
World League Soccer	AT	08/98
X: Beyond the Frontier	KL	10/99
X-Files	KL	10/98

* KL = Komplettlösung ■ AT = Allgemeine Tips ■ KT = Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schreiben, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. Sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?

Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?

Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?

Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?

Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen“. Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen

oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)

Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?

Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tips & Tricks auch als E-Mail einsenden?

Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: tips@pcgames.de (Adresse etc. nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?

Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games XY erschienen, aber ich habe kein Honorar erhalten.

Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweili-

gen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips-&Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen? Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUSS ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spielteil auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.

2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Kontoinhaber, Konto-Nr.).

3. Bitte vermerken Sie den/die Spielteil(e) bereits auf dem Umschlag.

Adresse/E-Mail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail an:
tips@pcgames.de

Die 100 besten Tips

C&C3: Tiberian Sun

Unsere 100 Tips zu Command & Conquer helfen beim Einzel- und Mehrspieler-Modus weiter. Egal, ob Sie nun NOD oder GDI spielen – diese Tricks helfen Ihnen garantiert dabei, Ihre Gegner zu schlagen.

**TIPS FÜR BEIDE PARTEIEN,
SINGLE- UND MULTIPLAY**

- 1. Preiswerte Sammler** Ein Sammler in der Fabrik kostet \$ 1.400, eine neue Raffinerie \$ 2.000. Verkauft man die Raffinerie, erhält man \$ 1.000 und fünf Infanteristen – den Sammler behält man.
- 2. Ingenieure auf „bewachen“** Stellt man Ingenieure auf „bewachen“, so reparieren diese eigenständig Gebäude, die im roten Schadensbereich sind.
- 3. Bauhof „umbauen“** Stellen Sie andere Gebäude als Schutz gegen Ingenieure um den Bauhof herum auf. Vorsicht: Tip nicht verwenden, wenn der Gegner NOD spielt und Raketen feuern kann.
- 4. Mehrere Gebäude des gleichen Typs** Im Gegensatz zu C&C 1 und 2 werden jetzt alle Einheiten und Gebäude gleich schnell produziert – egal, wie viele Produktionsbetriebe vorhanden sind.
- 5. Spezialwaffen** Raketen, Ionenstrahlen, Jagdspäher, E.M.-Impuls- und Feuersturm laden immer gleich schnell. Mehrere Silos, Generatoren und Tempel bringen keinen Vorteil.
- 6. „Wir brauchen Silos“-Warnung** Niemand braucht Silos! Geben Sie das Geld lieber sinnvoll aus. Nicht gespeichertes Tiberium geht jedoch verloren!
- 7. Aufklärung** Wissen ist Macht! Klären Sie frühzeitig die Karte und die gegnerische Basis auf, um rechtzeitig auf die Strategien des Gegners reagieren zu können.

8. Wichtige Kartenpositionen speichern

Speichern Sie die Position der feindlichen Basis und andere wichtige Punkte mit den Kartenmarkierungen, um schnell am Ort des Geschehens zu sein.

9. Stabile Geldversorgung

Planen Sie Ihr Budget gut ein. Sollte zu Anfang keine unmittelbare Angriffsgefahr bestehen, investieren Sie in Raffinerien. Nur wenn ständig Geld zur Verfügung steht, haben Sie eine echte Chance, den Kampf zu gewinnen.

10. Bauhof bewegen

Der Ausgangspunkt ist nicht unbedingt der beste Platz für eine Basis. Suchen Sie schnell die nähere Umgebung nach Tiberium ab, um dort Ihre Basis zu errichten.

11. Blaues Tiberium

Blaues Tiberium ist wertvoller als normales. Außerdem kann man es zur Explosion bringen, was besonders vorteilhaft ist, um dem Gegner Ressourcen (und eventuell arbeitende Sammler) zu zerstören.

12. Roter Tiberiumabfall

Der Abfall beschädigt Fahrzeuge und Gebäude. Er dehnt sich von seiner Wurzel immer weiter aus, bis diese zerstört wird – dann bilden sich die roten Wurzeln langsam zurück.

13. Technologie-Zentrum abreißen

Die Bauoptionen, die durch die Errichtung eines Tech-Zentrums erreicht wurden, bleiben auch dann bestehen, wenn man das Gebäude wieder abreißt. So können Sie Geld und jede Menge Energie einsparen.

14. Wegpunkte zum Erkunden nutzen

Setzen Sie einfach ein Netz von Wegpunkten über die unerforschte Karte, um Ihren Einheiten nicht ständig neue Befehle geben zu müssen.

15. Sammelpunkte der Produktionsbetriebe nutzen

Schicken Sie per Sammelpunkt alle neuen Einheiten zu wichtigen Punkten. Durch Verlagerung des Sammelpunktes können Sie schnell kleine Gruppen bilden.



Aufklärung: Mit dem schnellen Buggy ist der Gegner schnell gefunden. Jetzt kann die Kartenposition gespeichert und der Feind ständig beobachtet werden.



Sammelpunkte: Alle neuen Einheiten dieser Kaserne werden automatisch an den definierten Punkt geschickt. So können Sie schnell Gruppen bilden.



Die Sammlerbombe: Dieser Sammler ist randvoll mit blauem Tiberium beladen. Seine Panzerung ist so stark, daß er tief in die Basis eindringen kann ...



... Die Verteidigungstürme und Einheiten schießen automatisch auf den Eindringling. Die folgende Explosion richtet massiven Schaden an.

16. Terrain nutzen

Von höheren Positionen aus kann man den Feind besser angreifen. Versuchen Sie also, Ihre Einheiten höher als die gegnerischen zu positionieren.

17. Künstliche Krater schaffen

Feuern Sie auf Stellen vor Ihrer Basis, um dort einen Krater zu erzeugen. Angreifende Einheiten müssen jetzt erst mühsam den Hang erklimmen, um Sie anzugreifen.

18. Sammler als Aufklärer

Gut befestigte Basen sind äußerst schwer zu erkunden. Hat man nicht vorher das Terrain aufgedeckt, hilft meist nur noch ein Sammler. Dieser ist so schwer gepanzert, daß er die Basis des Gegners aufdecken kann.

19. Sammler-Bombe

Fahren Sie mit einem Sammler voll mit blauem Tiberium in die gegnerische Basis. Sobald der Sammler zerstört wird, explodiert er mit gewaltiger Wirkung. Parken Sie die fahrende Bombe neben wichtigen Gebäuden.

20. Sammler gegen frühe Infanterieangriffe

Wenn der Gegner Sie zu Anfang mit heruntergelassenen Hosen erwischt und Sie mit Infanterie angreift, muß der Sammler als Waffe herhalten und so viele Angreifer wie möglich überfahren.

21. Energie

Im Gegensatz zu den Vorgänger-Titeln wirkt sich bei C&C 3 ein niedriges Energieniveau nicht auf die Bewegungsgeschwindigkeit von Gebäuden und Einheiten aus.

ALLGEMEINE MULTIPLAY-TIPS

22. Gegnerische Basis als erstes aufdecken

Wichtiger noch als im Singleplay ist die frühzeitige Aufklärung! Nur wenn Sie die feindliche Basis sehen (mit Kartenmarkierung versehen), können Sie rechtzeitig auf den Feind reagieren.

23. Karten studieren

Wenn Sie auf Standardkarten spielen, sollten Sie vorher im Gefechte gegen den Computer das Gelände erkunden. Anhand Ihrer Startposition können Sie dann entscheiden, in welche Richtung Sie Ihre Basis ausdehnen (Tiberium!).

24. Position des Gegners

Merken Sie sich die roten Startpositionen auf der Karte vor dem Spielstart. Stellen Sie als erstes Ihre

25. Gegnerische Spionage verhindern

Position fest (an den Bildschirmrand scrollen). Der Gegner ist bei zwei Spielern IMMER auf der gegenüberliegenden Position.

26. Lücken finden und ausnutzen

Da auch Ihr Gegner ungefähr weiß, wo Sie Ihre Basis haben, wird er im Regelfall in dieser Richtung seine Verteidigung aufbauen. Oft wird dabei die Rückseite der Basis vernachlässigt. Führen Sie einige Einheiten um die feindliche Basis herum, um von hinten angreifen zu können.

27. Land kontrollieren

Dehnen Sie frühzeitig Ihre Basis aus und versuchen Sie, mehrere Tiberiumfelder zu kontrollieren. Auf Techlevel 10 können Sie weitere Bauhöfe errichten, um neue Basen zu bauen.

28. Gegner beobachten

Wann immer dies möglich ist, sollten Sie den Kartenausschnitt auf der gegnerischen Basis halten. Beobachten Sie fortwährend die Feindaktivitäten. So erkennen Sie schnell, in welche Richtung sich der Widersacher ausdehnt und welche Truppen produziert.

29. Gegner beschäftigen

Oft ist es äußerst wirksam, den (menschlichen) Gegenspieler abzulenken. Schicken Sie ihm Textmeldungen und lassen Sie einzelne Einheiten in seine Basis eindringen und wieder flüchten. So verwirrt der Gegner haben alsbald ein Problem damit, Ablenkungsmanöver von echten Angriffen zu unterscheiden.

30. Bauhof und Fabrik sichern

Achten Sie besonders auf diese beiden Gebäude. Sollte es dem Gegner gelingen, beide auszuschalten, haben Sie das Spiel so gut wie verloren. Bei längeren Schlachten lohnt es sich, mehrere dieser Gebäude zu besitzen, um einen Totalausfall zu verhindern.

31. Bauhof und Fabrik weit auseinander

Vermeiden Sie es, diese beiden Gebäude direkt nebeneinander zu stellen, da Sie sonst mit einem Ingenieur-Angriff beide verlieren könnten.

32. Betonplatte (1) Fahrzeuge fahren auf Beton sehr viel schneller. Nutzen Sie die Platten, um den Weg für Sammler zu pflastern.

33. Betonplatte (2) Ein weiterer Vorteil von Betonplatten ist, daß das betonierte Gelände durch Explosionen nicht mehr verformt werden kann.

MULTIPLAY-TIPS GDI

34. Grenadier-Rush Diese preiswerte Fußeinheit ist sehr effektiv in größeren Zahlen. Schicken Sie zu Anfang der Mission zehn Grenadiere in die feindliche Basis. Oft kann man so nach wenigen Minuten schon gewinnen.

35. Grenadiere zur Verteidigung Verteilen Sie zum Schutz der Basis einige Grenadiere in der Basis.

36. Sensoreinheit (1) Diese Einheit muß so früh wie möglich gebaut werden, um nahende Untergrund-Einheiten zu orten.

37. Sensoreinheit (2) Verfügt der Gegner über einen Stealth-Generator, versuchen Sie, eine Sensoreinheit an die Basis zu „schmuggeln“, um einen Einblick zu bekommen.

38. Strategie gegen getarnte Basen Wenn Sie frühzeitig die gegnerische (NOD) Basis erkundet haben, nutzen Sie Wegpunkte, um alle wichtigen Gebäude zu markieren. Wenn sich der Feind tarnt, erkennen Sie anhand der Punkte die wichtigen Gebäude.

39. Amphibien-BMT Das Amphibien-BMT kann eher gebaut werden als das NOD-Gegenstück. Nutzen Sie diesen zeitlichen Vorteil, um früh mit Ingenieuren in die feindliche Basis einzufallen.

40. Disruptor (1) Alle Einheiten – ob Freund oder Feind – im Disruptorstrahl nehmen Schaden (Ausnahme: andere Disruptoren). Zielen Sie daher immer auf die hintere Gegner.

41. Disruptor (2) Der Disruptor ist so stark gepanzert, daß er sogar gegen Artillerie eine Chance hat.

42. Disruptor (3) Der Strahl des Disruptors geht sogar durch Gebäude hindurch! Schießen Sie auf ein entferntes Gebäude, alle anderen im Strahl nehmen ebenfalls schweren Schaden.

43. Orca-Jäger (1) Unterschätzen Sie die Jäger nicht: Vier davon zerstören jedes Gebäude, auch wenn dies während des Beschusses repariert wird!

44. Orca-Jäger (2) Wenn Ihr Gegner nur schwache Luftabwehr hat, versuchen Sie mit zwei Jäger-Gruppen à vier Einheiten den Bauhof und die Waffenfabrik zu zerstören.

45. Orca-Jäger (3) Größter Nachteil der Jäger: Sie schweben über dem Ziel und sind so leichte Beute für die Luftabwehr.

46. Orca-Bomber (1) Die Bomben fallen in einer Linie. Der Zielpunkt ist das Ende dieser Linie.

47. Orca-Bomber (2) Fünf Orca-Bomber zerstören jedes Feindgebäude, auch wenn diese während des Angriffes repariert werden.

48. Orca-Bomber (3) Stehen zwei Gebäude hintereinander, wählen Sie den Angriffswinkel so, daß Sie beide überfliegen.



Wegpunkte zum Zielen nutzen: Die NOD-Basis wurde frühzeitig aufgedeckt. Jetzt markieren Wegpunkte die wichtigsten Gebäude für spätere Angriffe.



Schnelle Reparatur: Wenn Sie eine neue Turbine auf ein beschädigtes GDI-Kraftwerk setzen, ist dieses auf einen Schlag wieder repariert.



Endloser Feuersturm: Wenn das Energieniveau während des aktiven Feuersturms unter das Minimum sinkt, bleibt die Schutzwand aktiv.



Roter Tiberiumabfall: Aus der Luft kann die Wurzel dieses Übels gefahrlos angegriffen werden. So nehmen Sie dem Gegner die Grundlage für Chemieraketen.

49. Carryall (1)

Der Carryall ist besonders mit dem Mammut MK2 eine gute Waffe. Setzen Sie den Mammut hinter der feindlichen Basis ab!

50. Carryall (2)

Fünf Ingenieure in einem BMT von einem Carryall transportiert, sind ein wahrer Alptraum für den Gegner!

51. Carryall und EM-Schockwerfer

Wird eine Ihrer Einheiten von der Schockwelle außer Gefecht gesetzt, nehmen Sie diese mit dem Carryall auf und setzen sie wieder ab. Die Einheit funktioniert wieder.

52. Carryall und Helipad

Da der Carryall keine Munition braucht, muß er auch nicht auf einem Pad landen – auch wenn der Computer die neue Einheit dorthin setzt.

53. Ionenwerfer (1)

Nur kleinere Gebäude werden von einem Ionenstrahl direkt zerstört. Kombinieren Sie den Strahl am besten mit einem Luftangriff.

54. Ionenwerfer (2)

Auch wenn der Ionenwerfer nicht schneller lädt, wenn man mehrere Uplinks besitzt, macht es Sinn, ein zweites Komm-Center zu bauen. Wird eines zum Beispiel durch eine Rakete zerstört, ist der Laststand nicht verloren!

55. Komm-Center (1)

Das Komm-Center ist schlecht gepanzert! Schützen Sie es gut, damit Sie nicht auf einen Schlag Ionenwerfer und Jagdspäher verlieren.

56. Komm-Center (2)

Ein neues Modul auf dem Komm-Center repariert das Gebäude auf einen Schlag.

57. Gleitjäger (1)

Gleitjäger eignen sich gegen jedes Ziel, das nicht gegen Luftangriffe geschützt ist. Nutzen Sie die Gleitjäger außerhalb der gegnerischen Basis, da der Feind dort schnell Luftabwehr bauen kann.

58. Gleitjäger (2)

Gleitjäger sind ideale Aufklärer! Ein Netz aus Wegpunkten kann mit einem Gleitjäger in kurzer Zeit die ganze Karte aufdecken.

59. Gleitjäger (3)

Wenn der Gegner gut gegen Luftangriffe verteidigt ist, schicken Sie einen großen Trupp Gleitjäger, um das Feuer auf sich zu ziehen. Direkt danach haben Orcas freie Bahn!

60. Feuersturm (1)

Falls das Energieniveau unterschritten wird, wenn der Feuersturm aktiviert ist, bleibt dieser so lange an, bis wieder genug Energie vorhanden ist. Reißen Sie Kraftwerke ab oder bauen Sie ein Gebäude, das den Strombedarf erhöht, wenn der Feuersturm aktiviert ist.

61. Feuersturm (2)

Der Feuersturm wehrt alle Einheiten ab – auch Raketen, Flugeinheiten und sogar Jagdspäher!

62. Kraftwerke

Baut man auf ein beschädigtes Kraftwerk eine neue Turbine, ist der Schaden sofort und ohne Reparatur behoben.

63. Tiberiumabfall

Zerstören Sie mit Luftereinheiten oder Schwebepanzern die Wurzel des Tiberiumabfalls, damit Ihr Gegner keinen Rohstoff für Chemieraketen hat.

64. Mammut MKII (1)

Auch wenn der Mammut Anti-Luft-Raketen hat, sind diese nicht sonderlich wirksam! Schicken Sie lieber ein paar Schwebepanzer mit.

65. Mammut MKII (2)

Die Strahlenwaffe durchschlägt mehrere Einheiten auf einmal! Außerdem repariert sich der MKII selber.

66. Ghostalker

Wie beim MKII durchschlägt die Waffe mehrere Einheiten. Der Ghostalker heilt sich im Tiberium selber.

MULTIPLAY-TIPS NOD

67. Sensoreinheit

Wenn Sie gegen NOD spielen, vergessen Sie nicht, eine Sensoreinheit zu bauen.

68. Artillerie (1)

Die Artillerie ist die wichtigste Verteidigungswaffe gegen Bodenziele. Bauen Sie schnell einige Artillerien, um den Gegner auf Distanz zu halten.

69. Artillerie (2)

Verteilen Sie Ihre Artillerie, damit sich die Einheiten gegenseitig schützen können. Artillerie kann auf kurze Distanz nicht mehr feuern!



Raketen-Doppelschlag: Diese getarnte Basis wird von einer Chemie- und einer Streurakete gleichzeitig getroffen und hat dadurch den Bauhof verloren.



Versteck spielen: Der Stealth-Generator hüllt die gesamte Basis in Unsichtbarkeit. Achten Sie auf den Tarradius und bauen Sie nur dort.



Chemierakete: Das Chemielager leert sich und die erste Rakete ist bereit. Wenn das Lager erneut voll ist, können Sie zwei Raketen nacheinander feuern.

70. Artillerie (3)

Versuchen Sie, einige Artillerien am Kartenrand zur gegnerischen Basis zu führen. Oft ist es möglich, wichtige Gebäude zu zerstören, bevor der Gegner überhaupt merkt, was Sache ist.

71. Cyborgs

Kampf-Cyborgs werden in Tiberium geheilt. Platzieren Sie eine Gruppe von fünf bis zehn Cyborgs in einem gegnerischen Tiberiumfeld, um Sammler anzugreifen.

72. Bazooka-Infanterie

Die Bazookas sind eine recht effektive Luftabwehr. Verteilen Sie die Einheiten gut, um bei Bomberangriffen nicht alle auf einmal zu verlieren.

73. Untergrund-BMT

Auch wenn der Gegner eine Sensoreinheit hat, ist das U-BMT meist schnell genug, um gezielt Ingenieure abzusetzen.

74. NOD-Mod/Buggy

Diese schnellen Einheiten eignen sich besonders, um die Karte zu erkunden.

75. Stealth-Panzer

Einmal enttarnt, ist dieses Fahrzeug nicht besonders gut geschützt – nutzen Sie es zur Aufklärung oder für „Hit and Run“-Angriffe.

76. Teufelszunge

Schicken Sie diese U-Panzer nie alleine los. Sie eignen sich besonders als Vorhut für einen BMT-Angriff, um Infanterie auszuschalten.

77. Harpyie

Dieser Helikopter hat jede Menge Munition und muß entsprechend lange aufladen. Besonders effektiv gegen Infanterie.

78. Banshee

Vier bis fünf Banshees zerstören jedes Feindgebäude. Besonders in Verbindung mit anderen Angriffen (Rakete, U-BMT) geeignet.

79. Streurakete (1)

Die Streurakete lädt unabhängig von der Anzahl der Silos immer gleich schnell. Es empfiehlt sich trotzdem, ein zweites Silo zu bauen, um auch bei Verlust eines Silos noch Raketen feuern zu können.

80. Streurakete (2)

Alle kleinen und mittleren Gebäude werden durch die Rakete zerstört. In Kombination mit Luftangriffen oder Chemieraketen absolut tödlich.

81. Chemierakete (1)

Je mehr Sammler Sie haben, desto schneller steht die Rakete zur Verfügung.

82. Chemierakete (2)

Es ist möglich, zwei Chemieraketen direkt hintereinander zu feuern. Ist die erste bereit, leert sich die Chemiefabrik. Warten Sie mit dem Schuß, bis die Fabrik wieder voll ist.

83. Chemierakete (3)

Auf Karten mit Tiberiumabfall macht es Sinn, das MBF vom Start weg näher an den Abfall heranzufahren.

84. Stealth-Generator (1)

Versuchen Sie unbedingt zu verhindern, daß der Gegner Sie vor dem Bau des Generators ausspioniert.

85. Stealth-Generator (2)

Bauen Sie genügend Kraftwerke, bevor Sie den Generator bauen, damit er auch funktioniert, sobald er gesetzt wird.

86. Ausbau der Basis

Weiten Sie in längeren Schlachten Ihre Basis mit weiteren Generatoren aus.

87. Neue Basis

Wenn Sie ein MBF gebaut haben, sorgen Sie vor der Errichtung des neuen Stützpunktes für ausreichend Energie und setzen Sie sofort nach Aufbau des MBF einen Stealth-Generator daneben.

88. Verunsichern des Gegners mit U-Einheiten

Besonders GDI-Kommandanten sind stets auf der Hut vor unterirdischen Einheiten. Testen Sie die gegnerische Abwehr, indem Sie ständig mit einer U-Einheit unter seiner Basis reisen.

89. Vorge-schobene Luftabwehr

Greift der Gegner aus der Luft an, sollten Sie versuchen, auf der Einflusszone einige Bazooka-Infanteristen aufzustellen.



Artillerie zur Verteidigung: Rund um die Basis sorgen Artillerie-Einheiten für Schutz vor gegnerischen Bodeneinheiten. Wichtig: Weit auseinander stellen.



Vorsicht: Der GDI MKII ist eine wahre Höllemaschine. Glücklicherweise wurde er hier rechtzeitig erkannt und von einigen Banshees angegriffen.

90. Anti-GDI-Taktik (1)

Raketen sind ein immenser taktischer Vorteil. Bauen Sie so früh wie möglich das Raketenilo. Verhindern Sie, daß der Gegner ein Komm-Center baut (die Rakete zerstört es mit einem Schuß).

91. Anti-GDI-Taktik (2)

Kombinierte Raketenangriffe wirken verheerend. Sie können drei (!) Raketen auf einen Schlag abfeuern (zwei Chemieraketen und eine Streurakete).

92. Anti-GDI-Taktik (3)

Meistens verfügt der Gegner nur über eine Sensoreinheit. Zerstören Sie diese mit einem Raketenangriff – fünf Ingenieure in einem U-BMT müssen dann bereits unterwegs sein.

93. Kommando-Cyborg

Mischen Sie einen Kommando-Cyborg unter vier Ingenieure im U-BMT. So haben Sie neben den Ingenieuren noch eine immense Feuerkraft.

94. Mammut-MKII

Diese Einheit kann Ihnen brandgefährlich werden. Greifen Sie am besten mit Banshees an.

95. Anti-Rush-Taktik

Viele GDI-Spieler versuchen zu Beginn, mit einer großen Anzahl von Grenadiern anzugreifen. Dagegen hilft nur, früh Artillerie zu bauen. Bauen Sie nach folgendem Muster: Kraftwerk, Hand von NOD, Raffinerie, Waffenfabrik, Radar. Energie ist vorerst zweitrangig.

96. Gegnerische Zweibasis

Versucht Ihr Gegner, mit einem MBF eine zweite Basis zu errichten, sollten Sie die Gunst der Stunde nutzen und sofort mit einem U-BMT und einem Ingenieur zur Stelle sein.

97. Brücken zerstören

Die Landeinheiten von GDI sind Ihnen überlegen. Versuchen Sie also, Brücken zu zerstören, um den Vormarsch zu erschweren.

98. Abfallwurzeln verteidigen

Wenn Sie Tiberiumabfall ernten, versuchen Sie mit allen Mitteln, diesen Rohstoff zu verteidigen.

99. Laserzäune (1)

Umzäunen Sie Ihren Bauhof mit Laserzäunen, damit kein Ingenieur hindurchkann.

100. Laserzäune (2)

Ausgeschaltete Zäune am Zugang Ihrer Basis sind eine gute Verteidigung. Schalten Sie den Zaun ein, wenn eine gegnerische Einheit darauf steht.

Florian Weidhase ■

TIPS VON DER NUMMER EINS

Thomas Greif, 18 Jahre, Schüler aus Garmarngen bei Kempten, wird in seiner Freizeit zu United20 und führt derzeit die Welttrangliste von Westwoods Command & Conquer 3 an. Nachdem er den verantwortlichen Redakteur für die Tips und Tricks in einem Online-Spiel geschlagen hat (Anm. FW: es war aber knapp!), baten wir ihn, uns seine besten Tips aufzuschreiben.

Taktiken der GDI

Der bedeutendste Vorteil, den die GDI gegenüber NOD besitzt, ist, daß sie von Anfang an die Initiative besitzt. Mit den Grenadiern steht der GDI schon sehr früh eine mächtige Waffe zur Verfügung, mit der die Bruderschaft gleich zu Beginn des Spieles in die Defensive gedrängt werden kann. Um den sogenannten „Grenadierrush“ noch zu verstärken, kann auch noch ein Sammler mitgeschickt werden, der ganze gegnerische Truppenverbände zerquetschen kann und das Feuer eventueller Verteidigungsstellungen auf sich lenkt. Weiterhin kann man mit Grenadiern den Boden vor gegnerischen Soldaten angreifen (mit „Strg“-Taste) und somit eine Art Feuerwand schaffen, die nur unter Einbeziehung schwerer Verluste zu durchdringen ist.

Funktioniert der „Grenadierrush“ nicht und man trifft auf starke Gegenwehr, kann man auf Guerilla-Attacken mit Ingenieuren in einem BMT um-



schwenken. Durch diese hinterhältige Taktik kann jede große Streitmacht umgangen und gleichzeitig die Produktionsader des Gegners durchtrennt werden. Mit einem Carryall kombiniert, wird diese Taktik zum schlimmsten Alptraum für NOD, da man jetzt neben jedem Gebäude den BMT absetzen kann – man sollte nur darauf achten, daß der Gegner nicht zu viel Luftabwehr besitzt. Eine weitere Möglichkeit, NOD einzuweizen, falls auch Guerilla-Attacken nicht helfen, wäre es, Titanen und Grenadiere in größerer Anzahl herzustellen und eine Frontaloffensive dieser kombinierten Einheiten zu starten. Hat NOD zu dieser Zeit nicht schon eine bestens befestigte Basis, kann sehr wenig diesen Ansturm aufhalten. Erkennt man beim Erkunden, daß der Gegner zu sehr auf Bodenabwehr gesetzt hat, ist es am besten, sofort auf Orca-Jäger abzuweichen und schnellstmöglich mit fünf bis sechs Stück den gegnerischen Bauhof einzuschern. Etwas kostspieliger und zeitraubender, jedoch effektiver wäre es, gleich auf Orca-Bomber zu setzen. Diese äußerst mächtige Waffe der GDI kann ganze Basen und Truppenteile niedermachen. Früh gebaut und richtig eingesetzt, kann man dem Gegner schon sehr früh den Garaus machen. Ein kleiner Trick, der fast immer funktioniert, besteht darin, vollgeladene Sammler neben gegnerische Gebäude zu fahren und sie dann vom Gegner zerstören zu lassen – dabei gehen alle direkt anliegenden Gebäude in die Luft (ideal gegen Bauhöfe).

Komplettlösung

Drakan

Wer wollte denn nicht schon als Kind einen Drachen besteigen und garst'ge Bösewichter mit Drachenfeuer eindecken? Bitte schön, unsere Tips und Tricks für Drakan helfen Ihnen sicher dabei, diesem Traum ein Stückchen näher zu kommen.

ALLGEMEINE SPIELETIPS

Investieren Sie am Anfang etwas Zeit in die Spezialmanöver, es lohnt sich.

Ich treffe viel zu oft nur Luft oder den Schild eines Monsters, was tun?

Wozu sind die beweglichen Felsen und die roten Fässer gut?

So einfach sich die Steuerung in *Drakan* präsentiert, wildes Draufloshacken dürfte alsbald zum sicheren Dahinscheiden Ihrer Heldin Rynn führen. Sie tun daher gut daran, die wenigen Spezialangriffsmanöver in Fleisch und Blut übergehen zu lassen. Beachten Sie auch einige Grundregeln für den Kampf:

Frontalangriffe meiden: Auch wenn die Monster nicht immer die hellsten Köpfe sind, ihre Waffen können Rynn ganz schön weh tun. Versuchen Sie daher stets, die Gegner von der Seite oder von hinten zu treffen. Üben Sie dafür zum Beispiel, im Kreis zu laufen, während Sie Seitwärtshiebe austeilen.

Gegnerbewegung ausnutzen: Warten Sie mit Ihrer Attacke zunächst den gegnerischen Hieb ab (abwehren oder zurückspringen) und bringen Sie erst dann den eigenen Schlag an, das führt eher zu einem Treffer. Dadurch vermeiden Sie auch unnötige Schildtreffer, die lediglich die Haltbarkeit Ihrer Waffen herabsetzen. Große Wartocks richten sich kurz auf, bevor sie einen mächtigen Schlag ausführen, das ist der Moment für einen gezielten Vorwärtstoß Ihrerseits.

Sind die Gegner kleiner als Rynn, wie die Aasfresser oder Spinnen, hilft die richtige Kampfstellung, sprich die Hocke, weiter. Im Stehen schlagen Sie nur in die Luft, also runter auf die Knie.

Schleichmodus: An vielen Monstern kann sich Rynn einfach vorbeischieben. Sie können dies natürlich auch nutzen, um sich unmerkelt an die Schwachstelle des Gegners (den Rücken) heranzupirschen. Mit etwas Glück genügt dann schon ein Hieb, um siegreich zu sein.

Fallen stellen: Halten Sie die Augen offen, es gibt in *Drakan* immer wieder Möglichkeiten, die Monster auszutricksen. Felskugeln ergeben eine „Indyfalle“ an abschüssigem Gelände, und mit den Explosivfässern (rot beschriftet) läßt sich mit Hilfe des Bogens ein schönes Feuerwerk abbrennen.



Rechts unterhalb der Klippe lagern einige Orcs, schieben Sie die Felsen über die Kante – ein Problem weniger.

In den engen Höhlen habe ich es mit zu vielen Monstern zu tun, was kann ich tun?

Ich finde gar keine Waffen, wo muß ich suchen?

Hilfe, ich verliere den Überblick bei all den Waffen! Was benutze ich wofür?

Monsterstreit: Wenn Sie es mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun haben, kommt es ab und zu vor, daß sich die Monster aus Versehen gegenseitig treffen. Dann beginnt ein Schlagabtausch zwischen den Beteiligten, und Sie können in Ruhe zusehen, wer übrigbleibt.

Lockvogel spielen: Wenn Sie erst einmal mit dem Drachen unterwegs sind, erhalten Sie eine hervorragende Möglichkeit, Monster ohne große Anstrengung auszuschalten. Ist Rynn in einem der vielen Gewölbe unterwegs, die Arokh nicht betreten kann, benutzen Sie folgenden Trick: Sobald Sie von einem Monster bemerkt werden, locken Sie es einfach zu der Stelle, an der Arokh wartet. Mit dieser Variante schonen Sie auch die Haltbarkeit von Rynns Waffen.

Gliedmaßen treffen: Erinnern Sie sich noch an den Schwertkampf von Artus mit dem Schwarzen Ritter in *Die Ritter der Kokosnuß*? Auch in *Drakan* ist es möglich, gegnerische Gliedmaßen (einen Arm oder ein Bein) abzutrennen, eine solche Wunde endet mit einer tödlichen Verblutung.

Nehmen Sie sich unbedingt Zeit, die jeweiligen Levelkarten gründlich zu erforschen. *Drakan* bietet eine Menge abgelegener Plätze und Verstecke, an denen Rynn Ausrüstung finden kann. Schon im ersten Level (Das verwüstete Dorf) können Sie Ihr Inventar komplett mit Waffen auffüllen (siehe Karte). Sind Sie erst einmal mit Arokh verbunden, vergessen Sie nicht die dritte Dimension. Aus der Luft läßt sich so manches Versteck besser entdecken. Achten Sie in Höhlen auf Bodenplatten oder auffällige Wände. Mancher Geheimgang verbirgt sich dahinter.

Schätzen Sie die Gegner immer nach deren Geschwindigkeit und Reichweite ein und wählen Sie dementsprechend eine Waffe. Eine langsame Waffe gegen einen schnellen Gegner ist sicherlich nicht die beste Wahl, ebenso wie Sie beispielsweise die langarmigen Aasfresser nicht mit einer Waffe mit nur kurzer Reichweite angreifen sollten.

KOMPLETTLOSUNG

Zur Übersicht

Vor jeder Levelbeschreibung finden Sie eine Übersichtskarte, auf der alle wichtigen Orte verzeichnet sind. Im Text finden Sie Ziffern, die auf den Ort auf der Karte verweisen.

DIE BERGWELT

LEVEL 1 – DAS VERWÜSTETE DORF



1: Mithril-Schwert, 2: Baum zum Stürzen, 3: Feuerkristall, 4: Drachenhöhle, 5: Tempel, 6: Duncans Axt, 7: Unsichtbarkeitstrank, 8: Kettenhemd, 9: Höhle mit Eisenhammer, 10: Tunnel mit Pfeilen, 11: Kettenhemd, 12: Keule, 13: Langschwert

Ich komme nicht an die Plattform mit dem Seelenkristall heran.

Den gesuchten Schlüssel für das Haus des Priesters findet Rynn im Keller der Taverne in einem vergitterten Raum auf einem Tisch. Legen Sie das Buch im Tempel (5) auf das Podest, um einen Geheimgang zu öffnen. Die fünf pendelnden Klingen dürften nicht allzu schwierig zu meistern sein.

In der folgenden Kammer findet Rynn den Seelenkristall von Arokh. Um dorthin zu gelangen, schieben Sie zuerst die Säule ohne Figur auf die Bodenplatte in der Nähe. Danach müssen Sie die beiden anderen Platten vor den Statuen betätigen. Nach einem kurzen Augenblick hebt sich eine Plattform, über die der Kristall nun erreichbar ist.

Rechnen Sie beim Verlassen der Höhle mit etlichen Orcs und Wartocks. Kämpfen Sie sich bis zu dem abgestorbenen Baum (2) vor. Einmal umgeworfen, ergibt er die fehlende Brücke über die Schlucht. Es gibt einige Verstecke und Höhlen mit wertvollen Gegenständen zu entdecken, mit denen Sie Rynn unbedingt ausrüsten sollten (siehe Karte).

Ich komme an den Fallen in der Drachenhöhle nicht vorbei.

In Arokhs Höhle ist vor allem Ihr Fingerschick gefragt. Mit kombinierten Sprüngen und Rollen sind die Wandklingen aber zu schaffen. Sie müssen sich dem Rhythmus der Klingen anpassen. Vorsicht bei den Bodenziegeln an der Schlucht, verweilen Sie nicht zu lange auf ihnen, da Rynn sonst in die Schlucht stürzt. Hinter dem Sprung erwartet Sie endlich das er-

sehnte Ziel – Arokh. Geschafft, Sie können sich jetzt rühmen, mit einem Drachen verbunden zu sein.

LEVEL 2 – WARTOCK CANYON



1: Auftraggeber für Spinnenquest, 2: Spinnenhöhle, 3: Zugang zum Flammenschwert, 4: Zugang zum Trollhöhlenschlüssel, 5: Trollhöhleneingang, 6: Trollhöhlenausgang, 7: Verwundeter, 8: Geheimzugang in die Mine

Arokh wird ständig aus der Luft abgeschossen, ich sehe aber nicht, von wem.

Seien Sie bei Ihrem ersten Drachenflug gewappnet, entlang des Canyons stehen eine Unmenge Ballistas, die Ihren Drachen aufs Korn nehmen. Die Geschosse kommen allerdings recht langsam daher, so daß Arokh problemlos ausweichen kann. Pusten Sie mit gezielten Feuerstößen des Drachen diese Hindernisse weg. Wer möchte, kann zunächst einen Erkundungsflug unternehmen, um alle Katapulte und fliegende Gegner auszuschalten. Wenn Sie die Ballistas zu spät erkennen, erhöhen Sie in den Grafikoptionen die Nebelentfernung.

Wo muß ich denn zuerst hin?

Das erste Ziel ist das gut erhaltene Haus auf der anderen Flußseite (1). Sprechen Sie mit dem Bewohner, um an das „Spinnen-Quest“ zu gelangen. Der Auftrag, alle Spinnen zu töten (2), ist schlicht ein Bug, der Auftrag ist erfüllt, wenn die Spinnenkönigin erledigt ist.

Ich kann die Spinnenkönigin mit keiner meiner Waffen besiegen, was mache ich falsch?

Durchkämmen Sie die Gewölbe nach einer Dynamitkiste auf einem wippenden Brett – das ist der Schlüssel zum Erfolg. Die Kiste befindet sich oberhalb des Nestes. Springen Sie auf das Brett, um die explosive Ladung in das Nest zu katapultieren. Das war's.



Das gesuchte Schwert befindet sich hinter diesen beiden Pendelklingen.

**Wo finde ich das
Flammen-
schwert?**

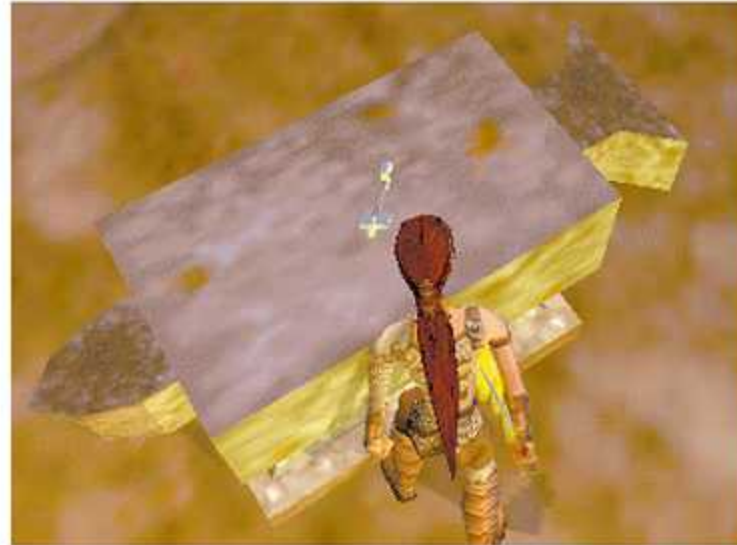
Nachdem Sie die Rune von Ihrem Auftraggeber erhalten haben, wird ein neuer Zielort auf der Karte verzeichnet (3), dort muß Rynn die Rune anwenden, um Zugang zu den Aasfresser-Höhlen zu erhalten.

Klappern Sie auch alle restlichen Gänge des Höhlensystems ab, um weitere Goodies an sich zu nehmen.

Schließlich gelangt Rynn nach einer Rutschpartie wieder zum Ausgangspunkt der Höhlen zurück, wo Arokh aufgrund des Platzmangels warten mußte.

**Wie kann ich das
Tor zu den Troll-
Höhlen öffnen?**

Weiter geht die Flugpartie durch den Canyon. Die Trollhöhlen (5) kann Rynn nicht ohne einen entsprechenden Schlüssel betreten, dazu müssen Sie den Canyon bis ans Ende durchfliegen. Bei dem Tor mit den roten Flaggen davor (4) landen Sie. Den Schlüssel findet Rynn tief in den Gewölben auf einem Amboß. Aktivieren Sie die Holzplattform in der Nähe, um die Höhle verlassen zu können.



**Kaum zu sehen
ist das gute
Stück.**

Jetzt können Sie die Troll-Höhlen betreten. Sie müssen dort lediglich nach Hebeln suchen, um für Arokh die jeweils versperrten Durchgänge und Tore zu öffnen. Bei dieser Suche werden Sie unweigerlich durch eine Falltür fallen. Unten angelangt, suchen Sie nach einem Kistenstapel unter einem Galgengerüst, um wieder zu entkommen.

Haben Sie alle Hebel gefunden, gelangen Sie mit Arokh wieder aus den Höhlen heraus (6).

**Ich bin aus den
Höhlen heraus –
wie geht es jetzt
weiter?**

Landen Sie bei dem verbrannten Haus (7). Der Verwundete gibt Ihnen den Auftrag, nach dem geheimen Eingang in die Minen zu suchen. Der Eingang befindet sich im Nordteil der Kar-



Suchen Sie diese viereckige Vorrichtung, um den Kristall einzusetzen und den Bohrer zu aktivieren.

**Ich habe das
große Tor geöff-
net, was passiert
jetzt?**

te (8). Gehen Sie an der großen Bohrmaschine vorbei und dringen Sie weiter in das Gangsystem vor. Bei der ersten Gabelung links, bei der zweiten rechts halten. Schließlich gelangt Rynn in einen Raum voller Skelette. Dort befindet sich ein Energiekristall. Mit dem Kristall kann der große Bohrer aktiviert werden.

Als nächstes muß Rynn das große Holztor öffnen, um Arokh hereinzulassen. Direkt beim Tor ist links der Hebel zum Öffnen.

Wenn Sie zu Arokh gehen, schließt sich das Tor wieder, und ein Krähendrache erscheint. Ist er besiegt, kann sich Arokh das erste „Upgrade“, die Gift-Rune, einverleiben, danach öffnet sich das Tor zu den Höhlen wieder, und der Weg ist frei.

LEVEL 3 – GRIMSTONE-MINE



1: Gefängnis mit Ausrüstung, 2: Zweite Minenhalle, 3: Weggabel, 4: verschlossenes Tor, 5 + 6: Ausrüstung, 7: Schlüssel, 8: Giant-Höhle, 9: Eingang „Crusher-Raum“, 10: „Mace of the Hand“, 11: Versteckter, 12: Minengenerator, 13: Levelausgang

**Wie kann ich das
Gitter öffnen,
das Arokh den
Weg versperrt?**

Nach der Folterszene begibt sich Rynn zu Fuß zunächst in den Gefängnisbereich (1), um dort weitere Ausrüstung zu finden. Zurück bei Arokh, reiten Sie bis zu dem versperrten Gitter.

Schlüpfen Sie zwischen den Stäben hindurch und folgen Sie dem Pfad, bis Sie die erste Minenhalle erreichen. Auf einer Anhöhe zur Linken befindet sich ein bewachter Hebel nebst Schwert. Der Hebel öffnet das Gitter, Arokh kann jetzt die Halle betreten.

**Links oben ist
der Hebel er-
kennbar, der
Arokh den Zu-
gang in die Halle
ermöglicht.**



Wie komme ich auf die andere Seite der zweiten Minenhalle?

Rynn muß allerdings zu Fuß weiter. Folgen Sie dem schmalen Durchgang, Rynn erreicht schließlich die zweite Minenhalle (2). Erklimmen Sie die Leitern und springen Sie an den pendelnden Kugeln vorbei in den dahinterliegenden Gang. Am Ende finden Sie wieder einen Hebel.

Hilfe, ich verbrenne immer im Kampf gegen den Flammenritter!

Zurück bei den Leitern, kann Rynn jetzt über die angehobene Holzplattform auf einen Vorsprung gelangen. An der Weggabel (3) links halten und am verschlossenen Tor (4) vorbei. Dringen Sie zum Schlüssel (7) vor, und nehmen Sie dabei die Goodies (5 + 6) mit. Nachdem Sie den Schlüssel genommen haben, taucht ein Flammenritter auf.

Wo ist der Hebel, um wieder zu Arokh zu gelangen?

Schützen Sie Rynn mit dem Eiskristall und geben Sie dem Knaben Saures. Sie können sich auch in der Schlüsselkammer verschanzen und den Bogen benutzen. Mit dem Schlüssel geht es zurück zum verschlossenen Tor (4), es ist jetzt offen. In dem Tal dahinter muß Rynn sich vor allem vor dem Krähendrachen in acht nehmen.

Sprinten Sie auf die gegenüberliegende Seite zu und flüchten Sie in die Höhle zur Linken. Dort befindet sich der ersehnte Hebel, um Arokh auf der anderen Seite eintreten zu lassen. Fliegen Sie mit ihm zum Eingang des „Crusher-Raums“ (9). Aktivieren Sie die Maschine und springen Sie über die drei Zylinder in den dahinterliegenden Gang. Nehmen Sie aus der zweiten Aasfresser-Kammer die „Mace of the Hand“ (10) an sich. Beim Versteckten (11) angekommen, erhalten Sie den Auftrag, den Generator (12) zu zerstören.

Ich schaffe es nicht, den Generator zu zerstören.

Alle vier Gewichte müssen zum Fallen gebracht werden, danach wird der Generator zerstört. Folgen Sie einfach dem Fluchtpfad durch das nun offene Portal. Zurück bei Arokh, können Sie nun den nächsten Abschnitt anfliegen.



Zuerst auf Gewicht (1) springen und hochkurbeln, bis Rynn zu Gewicht (2) springen kann. Dort den Hebel betätigen und sofort zu (1) springen. Dort den Hebel benutzen und zum Vorsprung (3) hüpfen.

LEVEL 4 - GROTTA



1: Energiebarriere, 2: Giant, 3: Bodenplatte, 4: Zugang zu Eis-Schwert, 5: Höhle mit Goodies, 6: Hebel, 7: Eisdrache

Wenn Sie der gepunkteten Linie auf der Karte folgen, gelangen Sie zu einem verschneiten Abschnitt mit einigen Giants und Krähendrachen als Gegner. Der Besuch lohnt sich, denn Rynn findet sowohl ein Eis-Schwert (4) als auch eine weitere Höhle mit Ausrüstung (5). Letztere erreichen Sie, wenn Sie die bläulich schimmernde Höhle mit dem Giant davor betreten. An der hinteren Wand hebt sich eine Stelle farblich ab. Schlagen Sie mit dem Schwert darauf, um einen Durchgang zu öffnen.



Hinter dem Durchgang (1) lauert eine Horde Aasfresser, versuchen Sie, diese in Arokhs Nähe zu locken.

Bei der ersten Barriere (1) landen Sie auf dem kleinen Vorsprung daneben. Zu Fuß durchquert Rynn das folgende Tal mit einem Giant als Gegner (2). Diese Riesen sind gut mit dem Bogen zu erledigen. Halten Sie Abstand und bewegen Sie sich immer im Kreis, während Sie Pfeile versenden. Besonders wirkungsvoll sind die Eispeile. Im Nahkampf empfiehlt sich ein Flammenschwert.

Wie komme ich an den Energiebarrieren vorbei?

Aktivieren Sie die Bodenplatte (3), um die erste Barriere auszuschalten. Die zweite Barriere wird von einem Katapult bewacht. Zerstören Sie es und landen Sie dort. Wieder folgt Rynn dem Fußweg bis zu einem Hebel (6), der das Hindernis beseitigt. Weiter zum Endgegner. Ist der Eisdrache besiegt, erhält Arokh sein zweites Upgrade (Eisrune).

INSELWELT

Wie gehe ich bei der Suche nach dem Amulett am besten vor?

Nach der Zwischensequenz mit Rimril fliegen Sie zum Goblinlager im Nordwesten der Karte. Benutzen Sie den schwer bewachten Eingang von der Küstenseite. In der Nähe des Hintereingangs liegt im freien Gelände der recht haltbare Schnellsäbel, den Sie Rynn mitgeben sollten. Im Goblin-Gewölbe gelangen Sie nach einem weiten Sprung über eine Schlucht zu einer heiklen Falle.



Vorsicht, wenn Sie in der Nische vor den Klingen Deckung suchen, schnellen Metalldornen aus der Wand – also geschwind ducken (X).

Ich lande in den Goblingewölben in einer Sackgasse, wo geht's weiter?

Im folgenden Turmgebäude befinden sich in einer der oberen Kammern zwei Steinknöpfe, mit denen sich der Zugang zu einem Hebel öffnen läßt. Der Hebel öffnet einen Durchgang im unteren Teil des Turms. Rynn muß für den Zugang ins Lager einen Schlüssel finden.



Ein nettes Gimmick für Tolkien-Fans liegt hinter dem linken Gang (1), den Schlüssel für das Lager (3) bekommen Sie, wenn Sie den rechten Gang (2) benutzen.

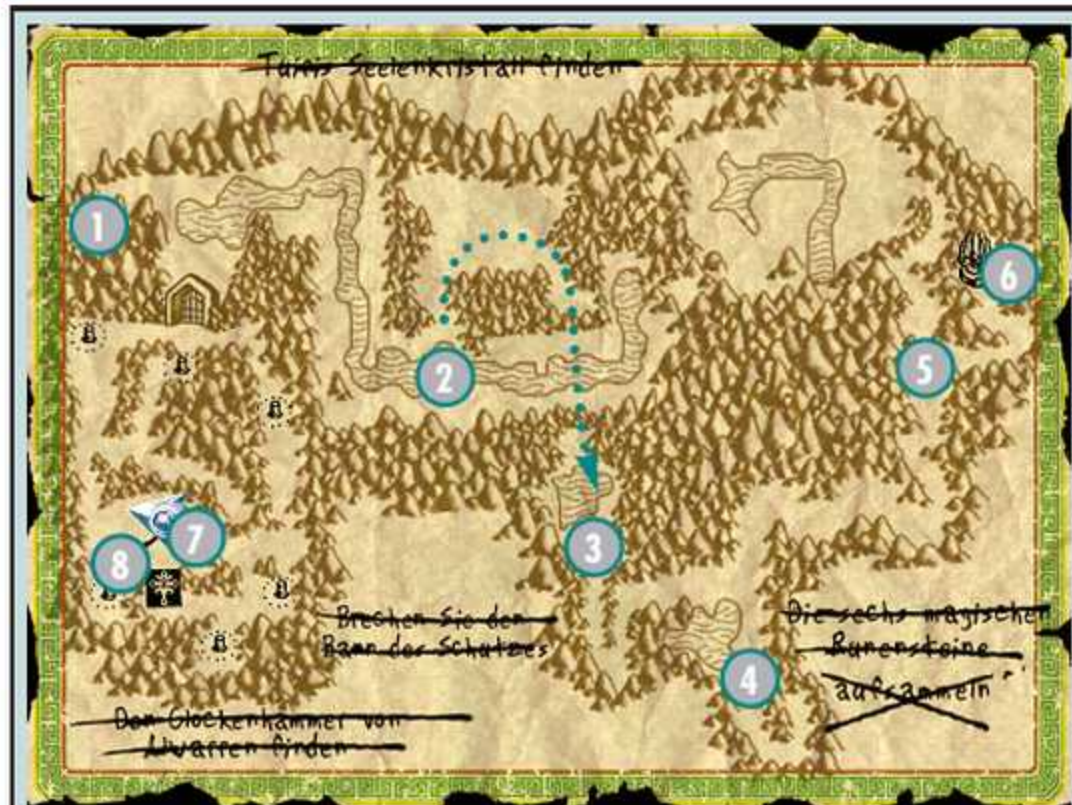
Jedesmal, wenn ich nach dem Amulett greife, wird Rynn in einem Käfig gefangen!

Wenn Sie den Raum mit dem Amulett erreichen, müssen Sie vorsichtig sein. Werfen Sie die große Säule um, damit der hängende Käfig keine Gefahr mehr darstellt. Schnappen Sie sich jetzt das Schmuckstück (Vorsicht – Giftrauch).

Ich komme einfach nicht an der massiven Speerfalle vorbei, was mache ich falsch?

Bei der Speerfalle im Gang schieben Sie die Kiste als Deckung vor sich her. Die schwingenden Plattformen führen in die Freiheit. Springen Sie mit Geschick auf den gegenüberliegenden Vorsprung und entkommen Sie über die Leiter nach oben.

LEVEL 6 - DER GLOCKENHAMMER VON ALWARREN



1: Eingang, 2: Hier links abbiegen, 3: Tor, 4: Magische Volt-Axt, 5: Tor, 6: Tuiris Seelenkristall, 7: Magisches Schwert, 8: Die 6 Runensteine

Fliegen Sie in den Südwesten der Inselwelt zum Eingang von Alwarren. Wappnen Sie sich, in diesem Abschnitt gibt es haufenweise Giants, Flammenritter, Fallen und Katapulte.

Es gibt zwei Wegvarianten, um an den Kristall zu gelangen.

Nach dem Gespräch mit dem Schattengeist folgen Sie dem unterirdischen Fluß bis zur markierten Stelle auf der Karte (2), um dort abzubiegen. Wer will, kann auch weiterfliegen, beide Wege führen zum selben Ziel. Die Tore bei (3) und (5) kann Rynn mit Hebeln öffnen, die allesamt stark bewacht sind.

Wo finde ich den Schlüssel für die Volt-Axt?

Für die verschlossene Waffe (4) ist ein Schlüssel nötig. Dazu tauchen Sie durch den südlichen See, bis Sie ein Skelett am Ufer erkennen. Dort ist auch der Schlüssel. Tuiris Seelenkristall (6) läßt sich einfach entwenden, danach tauchen zwei Flammenritter auf. Kehren Sie nun zurück zum Schattengeist und lassen Sie Rynn auf das Skelett zugehen. Der Schattengeist erteilt nun den Auftrag, die sechs Runensteine (8) zu finden. Vergessen Sie nicht, auf dem Rundkurs das magische Schwert (7) mitzunehmen.

DIE SECHS RUNENSTEINE

Gleich hinter der neuen Öffnung nach dem Gespräch mit dem Geist befindet sich der erste Stein (1). Nachdem Rynn ihn ergriffen hat,



taucht ein Flammenritter auf. Ein weiterer Flammenritter bewacht den Zugang zum nächsten Stein (2). Springen Sie von den Steinen in den Flammenkreis. Bei der dritten Rune (3) springen Sie ebenfalls von dem Podest aus in den Ring. Der nächste Runen-



DIE SECHS RUNENSTEINE



stein (4) kann nur mit exaktem Timing geholt werden. Eine der Flammen verlischt immer für kurze Zeit – schnell hindurch. Beim vorletzten Stein hilft ein Schlag auf den Wasserbrunnen weiter (5). Der Durchgang zum sechsten Stein liegt hinter einem verschlossenen Gitter. Warten Sie

dort mit Rynn solange, bis der Ork dahinter das Gitter öffnet, um Sie anzugreifen. Speichern Sie hier lieber vorher ab, denn manchmal rennt der Ork weg, anstatt das Gitter zu öffnen. Zum Schluß rollen Sie ein Säulenbruchstück von der Treppe, um den Runenstein aus dem Flammenring herauszuschleudern (6).

Die Barrieren sind nun gefallen, der Zugang zum Glockenhammer ist frei. Lediglich ein weiterer Endgegner muß mit Arokhs Hilfe besiegt werden. Zum Lohn gibt es die Blitz-Rune.

LEVEL 7 – DIE FLAMMENPRÜFUNG

Eigentlich sollte die Prüfung Tastatur-Nervenzusammenbruch-Prüfung heißen. Ziehen Sie sich warm an, es wartet ein kniffliger Jump&Run-Abschnitt auf Ihre Heldin. Der folgende Kasten listet in Kurzform alle Abschnitte der Flammenprüfung auf:

FLAMMENPRÜFUNG

Bei den drei Kerzen kurz nach dem Start entpuppt sich die untere Kerze als Hebel.

Dem Geheimgang folgen – Raum mit Bodenplatten, alle ablaufen, Kristalle einsammeln.

Erster Lavaraum, der Supersprung (Schleichen plus Sprung) hilft weiter. „Stempelraum“, Sie haben nur ein kurzes Zeitfenster zum Durchlaufen. Dreifache Quetschfalle, hier ist noch besseres Timing gefragt, da Sie zwischen den Sprüngen keine Pause einlegen können.

Zweiter Lavaraum, die zwei Hebel über die kleinen Platten erreichen, Mystischer Schlüssel wird zugänglich.

Herabfallende Treppe, schnell zurückspringen.

Den Grabraum aufsuchen, die Blitzaxt erbeuten.

Gehen Sie hier nach links, um an die Blitzaxt zu gelangen.

Fahrstuhlraum, schnell in die gegenüberliegende Nische flitzen, auf die Plattform warten.

Auf der Plattform genau in die Mitte stellen, oben muß Rynn durch ein Loch in der Decke passen.

Im Glockenraum den Glockenhammer aus Alwarren benutzen, den Teleporter betreten.



LEVEL 8 – DEN ENERGIEKRISTALL BERGEN



1: Start, 2 bis 5: Elementarfallen, 6 und 7: Ausrüstung, 8: Energiekristall, 9: Ausgang

Das schwerste in diesem Abschnitt sind die vielen Flammenritter, Rynn sollte daher ausreichend mit Heiltränken und nach Möglichkeit mit Eiskristallen versorgt sein.

Wie funktionieren diese ganzen Fallen? Ich scheitere immer wieder an den Bodenplatten!

Die Elementarfallen (2 bis 5) lassen sich immer nach dem gleichen Prinzip ausschalten. Die Räume weisen jeweils mehrere Bodenplatten auf, die Rynn möglichst schnell alle betätigen muß, um weiterzukommen. Beispiel Feuerfalle:



Der umrahmte Durchgang weist vier Flammen auf. Laufen Sie möglichst schnell alle vier Bodenplatten im Raum ab und betätigen Sie dann im erloschenen Gang eine weitere Platte usw.

Wie komme ich an die Gegenstände hinter den Gittern?

Knifflig wird es, wenn Sie versuchen, die Ausrüstungsgegenstände hinter den Gittern (6 und 7) zu erbeuten. Bei dem Karree laufen Sie zunächst die vier äußeren Eckplatten ab. Die inneren Platten dürfen Sie nicht überqueren, nur auslösen und wieder außen herum zur nächsten Platte eilen, nur dann öffnet sich das Gitter.

Den zweiten unzugänglichen Gegenstand bekommen Sie, wenn Sie die jeweils im linken und rechten Gang befindlichen Platten betätigen und schnell nach oben durch den geöffneten Treppengang rasen, um dort einen Hebel zu ziehen. Die mittlere Platte vor dem Git-

Das Kraftfeld um den Energiekristall geht einfach nicht weg, was mache ich falsch?

terraum nicht betreten, sonst fangen Sie noch einmal von vorne an – Sie müssen den hinteren Eingang in die Kammer erreichen (durch die Seitenflure).

Beim Energiekristall angelangt, müssen Sie jeweils eine Falle mittels der Bodenplatte auslösen, nach oben gehen und den Hebel weiterstellen, bis alle Fallenarten ausgelöst wurden. Weichen Sie so gut es geht, den Elementen aus. Danach wird ein neuer Durchgang frei. Ziehen Sie den zweiten Hebel, und der Kristall gehört Ihnen.

LEVEL 9 – INSELN BEI NACHT



1: Start, 2: Mumienhöhle, 3: Eingang zu den Succubu

Anmerkung zur Inselwelt: Die „Leuchttürme“ auf der Inselwelt sind äußerst lästig, also weg damit.

Es gibt eine Menge Türme, die lästige Energieblitze abfeuern. Fliegen Sie bei Ihrem Eintreffen auf der Inselwelt die Karte ab, um die grünen Kugeln auf den Turmspitzen mit Hilfe von Arokhs Feuerbällen zu zerstören. Rynn hat es dann in der „Nachtmission“ etwas leichter.

Folgen Sie dem Pfad vor dem Flammenturm (1) in Richtung Südosten. Ab jetzt sind Ihnen die Succubu feindlich gesinnt, halten Sie also einen Bogen für sie bereit. Mit Nahkampfwaffen kommen sie nicht weit. Auf dem Weg zum Succubu-Versteck bekommen Sie es haufenweise mit Echsenwesen und Giants zu tun. Beim Überqueren der Inselkette gelangt Rynn zu einem verschlossenen Raum mit einem Energiebogen darin.

Gehen Sie von der Kammer zurück an den Strand, wo sich der Zugang zur Mumienhöhle (2) mit dem Schlüssel befindet. Ist der Untote besiegt, schwebt der Schlüssel im Sarkophag, Sie müssen also hineinspringen.

Von der Bogenkammer schwimmen Sie zur gegenüberliegenden Insel. Dort müssen Sie sich noch mit einigen Riesenmonstern auseinandersetzen, bevor Sie den Eingang zum Succubu-Versteck (3) betreten können.

Halten Sie durchschlagskräftige oder magische Waffen bereit, Ihnen stellen sich erneut

Ich würde zu gerne die vergiterte Kammer öffnen, finde aber keinen Schlüssel!

Unmengen an Flammenrittern in den Weg. Die Succubu sind Ziel-

LEVEL 10 – DIE SUCCUBU-HÖHLEN



1: Start, 2: Auf die tiefer gelegene Ebene wechseln, 3: Mumie, dahinter Schlüssel und Truhe, 4: Plattenpanzer und Todeskeule, 5: Gefangenes Monster, 6: Spiegel und Grungles Hammer, 7: Thronsaal, 8: Hafen und Arokh

Sie bekommen einen Wegweiser für das Labyrinth an die Hand.

scheiben für Ihre Bogenkünste. Es gibt etliche schwebende Plattformen, die Ihnen das Vorwärtsschreiten erleichtern, also Augen auf.

Die freundlich gesinnte Succubu-Schöne gibt Ihnen zu Beginn (1) einen Wegweiser in Form eines weißen Lichtes mit. Verlieren Sie es nicht aus den Augen, da es die Orientierung ungemein erleichtert. Bei der steinernen Brücke wenden Sie sich nach links (2), um nach unten zu gelangen. Arbeiten Sie sich zum Gefängnis Eingang (3) vor, den eine Mumie bewacht. Vergessen Sie nicht die Ausrüstung (4) in der zweiten Zelle und befreien Sie das Monster in der dritten Zelle (5). Es öffnet die zuvor erwähnte Truhe.

Wo finde ich den Succubu-Spiegel?

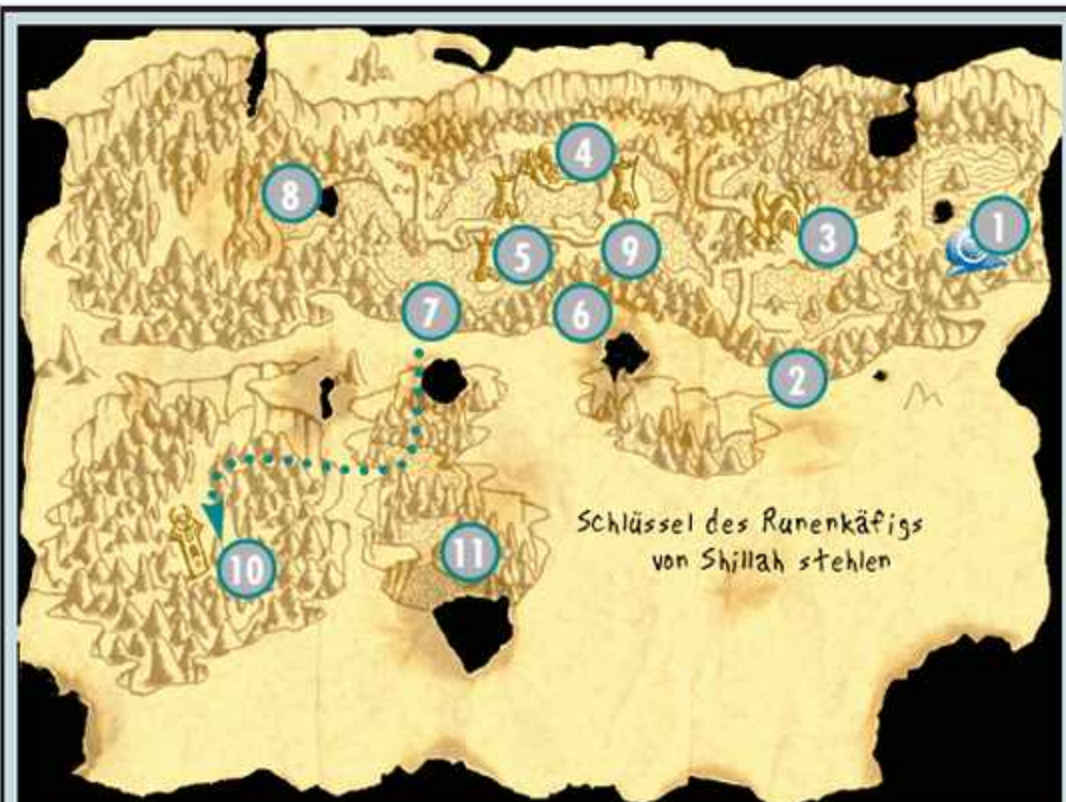
Weiter zum See, wo Rynn nach dem Sieg über Grungle dessen Hammer sowie den ersehnten Spiegel an sich nehmen kann (6). Nach dessen Übergabe an die Succubu-Dame liegt ein beschwerlicher Weg zum Thronsaal (7) vor Ihrer Heldin.

An der vermeintlichen Sackgasse setzen Sie ein Schwert ein, um den Weg im brüchigen Gestein freizulegen.



Nach der Szene im Thronsaal geht's auch schon weiter in Richtung Hafen (8). Vorsicht, auf dem Weg lauern noch einmal heftige Giganten als Gegner.

LEVEL 11 – DIE VULKANWELT



1: Start, 2: Drachenpanzer-Rune, 3: Kampf mit der Succubu-Königin, 4: Durchgang zu Hebel, 5: Speicher-Rune, 6: Goodie-Raum, 7: Hebel und Barriere, 8: Der „Spalt“ und Durchgang, 9: Drachenrüstung, 10: Lava-Rune, 11: Runenklinge

Verlieren Sie nicht den Überblick in diesem verwirrenden Level – studieren Sie unsere Karte!

Eines steht fest. Dieser Abschnitt wird Sie verwirren, denn die Vulkanwelt ist sehr unübersichtlich aufgebaut. Gehen Sie zunächst vom Start (1) los, um sich die Drachenpanzer-Rune (2) zu holen. Sie müssen diverse Hüpf- und Sprungeinlagen absolvieren, bis Sie das ersehnte Stück besitzen.

Beim Rückweg zu Arokh wartet die häßliche Succubu-Queen auf Rynn (3). Benutzen Sie den Bogen, am besten mit magischen oder explosiven Geschossen. Mit dem befreiten Arokh fliegen Sie zu dem Durchgang (4), hinter dem Rynn einen Hebel findet, der die unterhalb des Durchgangs befindliche Barriere öffnet. Zu Fuß arbeitet sich Ihre Heldin durch die unterirdischen Gewölbe zur Speicher-Rune vor (5).

Suchen Sie anschließend den verschlossenen Raum, den die neu erworbene Rune öffnet (6). Weiter im Westen gibt es einen Hebel, der die Barriere für den Zugang zur Lava-Rune aufhebt (7). Folgen Sie der gepunkteten Li-

nie, um zur gesuchten Rune zu gelangen. Bevor Sie nun die Runenklinge erobern (11), vergessen Sie nicht die Drachenrüstung (9).

Es gelingt mir einfach nicht, die Runenklinge aus dem Eisblock zu bekommen!

Nach Aktivierung der Lava-Rune gehen Sie mit Rynn in die Halle. Betätigen Sie den Hebel links dreimal, so daß die große Schale genau im Lichtkegel des zerbrochenen Deckenfensters steht. Mit Arokh fliegen Sie dann zur Höhlendecke und feuern durch das offene Fenster einen Feuerball auf die Schale, damit sie sich entzündet. Zurück in der Halle, aktiviert Rynn an der Rückseite der Statue den grünen Knopf – wupps, schon schmilzt die Eishülle um das Siegerschwert. Mit dem Drachen geht's nun endlich in den Spalt (8).

FINALE

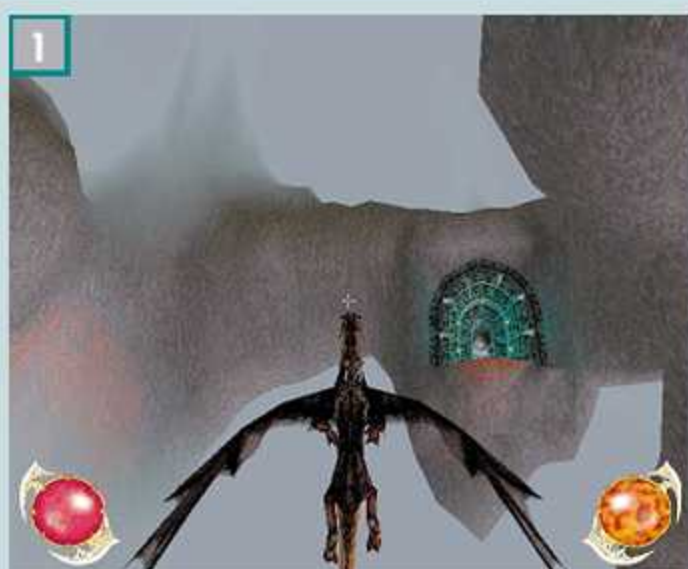


Zielen Sie möglichst auf die Köpfe der Hydra, dort verursacht Arokh am meisten Schaden. Kommen Sie dem Gegner aber nicht zu nahe, seine Bisse sind tödlich.

Nach den heftigen Drachenkämpfen suchen Sie die Öffnungen mit den Vorsprüngen davor. Zu Fuß durchschreitet Rynn das Tor und muß ihren eigenen Bruder mit der Runenklinge besiegen. Danach erscheint der ultimative Endgegner.

Stefan Weiss

LAVA-RUNE



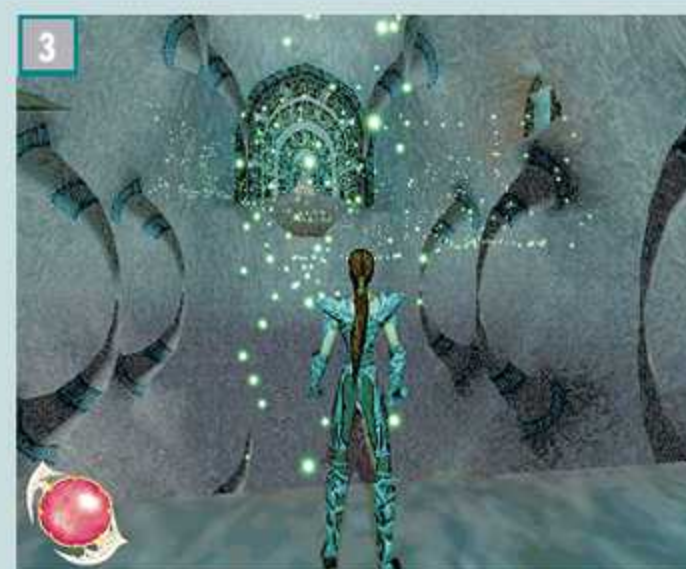
Der Blick in die Drakan-Foren zeigt: Nichts ist schwieriger zu lösen als die Suche nach der Lava-Rune. Die folgenden Screenshots sollten helfen:

1. Wenn Sie der Karte nach Südwesten gefolgt sind, müßten Sie vom Drachen aus diesen Eingang sehen können.



2. Nach der Mumie dem Gang folgen und den Hebel betätigen.
3. Der Mumiensarg dient als Fahrstuhl und führt zur Energiebrücke.

Am Ende steht Ihnen noch ein heftiger Kampf gegen eine Vielzahl Mumien bevor, und schon besitzen Sie die Lava-Rune.



Age of Empires II: Age of Kings

AOE-Spieler hatten diesem Spiel lange entgegengefeuert und konnten den Erscheinungstermin kaum erwarten. Nun ist Age of Kings pünktlich erschienen, und diese Tips helfen Ihnen, Ihre Spielweise zu optimieren.

ALLGEMEINE SPIELTIPS

Kurze Wege beschleunigen die Entwicklung

Aufbau einer stabilen Ökonomie

Sorgen Sie stets für kurze Wege. Das beschleunigt die Entwicklung Ihrer Zivilisation ganz erheblich. Dazu sollten Sie immer direkt neben einem Wald ein Holzlager und neben einem Gold- oder Steinvorkommen ein entsprechendes Minengebäude setzen.

Spieler, die den Vorgänger Age of Empires I kennen, seien besonders darauf aufmerksam gemacht, daß es nun für Holz ein anderes Gebäude gibt als für Stein und Gold.

Wahl der optimalen Ressourcen verbessert den Start

Zu Beginn hat man häufig viele mögliche Nahrungsquellen zur Auswahl. Schafe (die man auch dem Gegner rauben kann) sind die schnellste Form des Nahrungserwerbs und haben damit dieselbe Bedeutung wie das Speerfischen in AOE I.

Inzwischen können Jäger 50 Nahrungseinheiten auf einmal tragen. Neben einem Rudel Rotwild muß also nicht unbedingt sehr dicht ein Gebäude gesetzt werden. Allerdings führt das Jagen dazu, daß die Nahrung extrem ungleichmäßig eintrifft.

Mehr Dorfbewohner verbessern die Ökonomie

Im Vergleich zu AOE I sollten Sie eher etwas mehr Dorfbewohner produzieren und eine stärkere Ökonomie aufbauen. 30 Dorfbewohner vor Erreichen des zweiten Zeitalters waren früher ganz ungewöhnlich viel und sind nun weitgehend Standard geworden. Dafür sollten Sie aber auch in eine gute Defensive investieren: Schützen Sie Ihre Dorfbewohner durch Palisaden, Mauern und Türme. Eine defensiv angelegte Spielweise ist in AOE II erfolgversprechender als in AOE I.

Schnelles Bevölkerungswachstum bei Spielbeginn

Da im Dorfzentrum zur selben Zeit immer nur ein Dorfbewohner produziert werden kann, ist der Geschwindigkeit des Bevölkerungswachstums eine deutliche Grenze gesetzt. Sie können jedoch auf allen Wasserkarten zusätzlich Fischerboote produzieren. Sammeln



Engpässe zwischen Wäldern wie auf diesem Bild kommen vor allem auf Schwarzwaldkarten sehr häufig vor. Mit wenigen Ressourcen können diese strategisch wichtigen Stellen schnell geschlossen werden.

Gute Defensive

Die frühzeitig Holz, bauen Sie einen Hafen und produzieren Sie lückenlos zusätzlich zu Ihren Dorfbewohnern Fischerboote – und Sie werden in Zukunft keinen Nahrungsmangel mehr erleben.

Age of Kings ermöglicht es dem Spieler bereits sehr früh, Holzpalisaden zu errichten und sich so eine gute Defensive zu verschaffen. Wer jedoch versucht, die halbe Karte einzuzäunen, wird gegen gleich starke Gegner verlieren. Sehr hilfreich ist es jedoch, strategisch wichtige Stellen (Furten, schmale Lichtungen zwischen Wäldern usw.) zuzumauern. Das bremst den Gegner und schützt die eigene Ökonomie. Auch Gebäude (beispielsweise Häfen) können die Funktion von Mauern übernehmen.

Wölfe sind wasserscheu

Wird man von einem Dire Wolf verfolgt, so kann man sich einfach auf eine Furt retten, denn die wasserscheuen Wölfe folgen einem nicht dorthin.



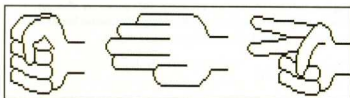
Militärische Erfolge

Gold hat einen hohen Stellenwert in Age of Kings

Gold war in AOE I bereits eine wichtige Resource; dies ist nun in noch stärkerem Ausmaß der Fall. Selbst für die ersten Kaserneneinheiten benötigt man nun Gold. Neben Goldminen, Reliquien in der eigenen Kirche und dem Handel mit Karren oder Handelsschiffen kann man im Markt auch Ressourcen gegen Gold eintauschen.

Das Grundprinzip: Stein, Papier, Schere

Das Grundprinzip jedes Echtzeitstrategiespiels ist es, jeweils die richtige Kontereinheit zu verwenden. Dies war in *Der Aufstieg Roms* bereits sehr gut implementiert, wurde in *Age of Kings* jedoch noch ganz wesentlich weiterentwickelt. Ein Rammbock ist fast immun gegen Bogenschützen und Türme und reißt sehr schnell Gebäude (auch Mauern und Stadtmauern) ein, aber wenige Hiebe einer Kaserneneinheit oder eines Infanteristen genügen, um den Rammbock zu zerstören. Die Wahl der jeweils richtigen Kontereinheit ist also noch wesentlich wichtiger geworden als bei den Vorgängern und wird deshalb folgerichtig auch ausführlich im Handbuch zum Spiel erörtert.



Pikemen schlagen Ritter, Ritter gewinnen gegen Armbrustschützen und diese wiederum gegen Pikemen.

Kombinierte Einheiten sind stärker

Wer nur Einheiten eines einzigen Typs baut, erleichtert es dem Gegner ganz erheblich, die jeweiligen Kontereinheiten zu bauen. Deshalb ist es in *Age of Kings* noch sehr viel richtiger und wichtiger, mit gemischten Gruppen anzugreifen. So ist langsame Infanterie sehr anfällig



Acht Pikemen und acht Armbrustschützen kosten weniger als acht Ritter, sind aber in der richtigen Formation den Rittern deutlich überlegen.

Formationen werden kombinierte Einheiten stark auf

lig gegen Bogenschützen, und begleitende Kavallerie wirkt hier Wunder. Andererseits sollten Bogenschützen durch Lanzenträger gegen Kavallerie geschützt werden.

Kombinierte Streikkräfte gewinnen nochmals sehr stark durch Formationen. Man sollte beispielsweise Pikemen und Bogenschützen zu einer Formation zusammenfassen. Bogenschützen sind durch Kavallerie sehr stark gefährdet, aber wenn Pikemen (beste Kontereinheit gegen Kavallerie) diese umgeben, dann ist diese Kombination ungleich schlagkräftiger.

25 TIPS FÜR EINZEL- UND MULTIPLAYER-SPIELE

- Wölfe überqueren keine Furten!
- Ballistik hilft auch allen Bogenschützen, bewegliche Ziele zu treffen
- Gemischte Verbände sind wirkungsvoller!
- Mauern mit Transporten zu umgehen, ist wirkungsvoller als deren Zerstörung!
- Konzentrierte Feuerkraft ist wertvoller! Vier Bogenschützen können acht Bogenschützen nacheinander vernichten, aber natürlich nicht gleichzeitig!
- Besser in 15 Minuten mit vielen Ressourcen im Feudalismus als in 14 Minuten ohne Ressourcen.
- Ab dem Burgenzeitalter – soweit erforderlich – besser weitere Dorfzentren statt Lager oder Mühlen bauen!
- Türken sollten in *Age of Kings* sehr früh angegriffen werden, da sie sonst unbesiegbar werden.
- Frühe Erkundung vermeidet Fehlscheidungen.
- Pferdehalter, schwerer Pflug und Drei-Felder-Wirtschaft (Fruchtwechsel) rechnen sich oft nicht!
- Sappers (Spaten) läßt Dorfbewohner Türme und Mauern schneller niederreißen, als Rammböcke es könnten!
- Wird ein Dorfbewohner von einem feindlichen verfolgt, so kann er versuchen, dergestalt einen Bogen um einen Wolf zu laufen, daß dieser den Gegner angreift!
- Wird ein Dorfbewohner von einem feindlichen verfolgt, so kann man versuchen, einen Baum zwischen beide zu bringen. Dadurch verliert der Verfolger Zeit!
- Höhenunterschiede machen Fernwaffen (bergab) stärker und Nahkampfwaffen (bergauf) schwächer!
- Angeschlagene Dorfbewohner gewinnen gegen gesunde, feindliche häufig noch, wenn sie Höhenunterschiede ausnutzen!
- Alle Ressourcen immer gut ausbalancieren! 1.000 Nahrungseinheiten helfen nicht, wenn Holz fehlt, oder umgekehrt!
- Türme sind auf Erhebungen besonders wirkungsvoll!
- Rammböcke benötigen Einheiten, die sie gegen Infanterie und Kavallerie schützen.
- Niemals einen +2-gerüsteten Bogenschützen mit Dorfbewohnern angreifen!
- Tanzende Galeeren: Werden Galeeren von Manganolen angegriffen, so sollten diese bei jedem Stein die Richtung wechseln, um nicht getroffen zu werden!
- Auf Inseln produziert man 30 Dorfbewohner vor dem Feudalismus.
- Bei Auseinandersetzungen zwischen Kriegsgaleeren und Feuergeleeren benötigt der Galeeren-Spieler eine deutliche Überzahl!
- Das schnelle Jagen der Mongolen ermöglicht diesen einen frühen Angriff im Feudalismus.
- Mongolen, Chinesen, Briten, Kelten, Japaner, Perser und Teutonen haben bereits im dunklen Zeitalter einen ökonomischen Bonus.
- Gegen Bogenschützen hilft Kavallerie.

1. KAMPAGNE: JOHANNA VON ORLEANS

SZENARIO 1: AN UNLIKELY MESSIAH
(EIN UNGEWÖHNLICHER PROPHET)**Ziel**

Bringen Sie Johanna von Vaucouleurs (A) nach Chinon (J).

6 Teilaufgaben, die alle nur dann sehr einfach zu lösen sind, wenn man sie richtig angeht.

Johanna muß geschützt werden, sie darf keinesfalls sterben und kann selbst kaum kämpfen. Aber sie ist nicht alleine. Direkt bei Spielbeginn schließen sich ihr Bertrand, Jean von Metz, vier Infanteristen und vier Armbrustschützen an.

Da die Brücke (K) zerstört ist, kommt der direkte Weg nicht in Frage. Man benötigt einen Transport, der Weg zu diesem ist jedoch durch eine burgundische Stadt (D) blockiert, die man mit den vorhandenen Einheiten nicht bezwingen kann. Man muß also weitere Verstärkung finden. Dem Weg folgen und die Wölfe einfach zügig passieren.

Schlacht beobachten, nicht eingreifen

1. Zunächst wird man Zeuge einer Schlacht (B), welche die Franzosen gegen die Briten verlieren. Nicht in die Schlacht eingreifen, denn die Briten ziehen alleine wieder ab und greifen Johannas Gruppe nicht an. Bildschön anzusehen ist die automatisch gebildete Formation, die Johanna optimal schützt.

**Rammbock**

2. Man zieht weiter nach C, wo man Verstärkung findet, die sich dem Trupp anschließt, sobald sie Johanna von Orleans sieht. Wichtig ist der Rammbock, ohne den man die burgundische Stadt (D) nicht bezwingen kann.

Rammbock gut verteidigen

3. Das Stadttor sollte ausschließlich vom Rammbock angegriffen werden. In dem Moment, in dem leichte burgundische Kavallerie durch das Stadttor hinausreitet, müssen die übrigen Truppen diese sofort angreifen, um den Rammbock nicht

Zu den Transporten rennen

zu verlieren. Die Fernwaffen (Bogenschilden und Türme) können dem Rammbock nichts anhaben.

Den Fluß abwärts bis zur Gabelung

4. Nun zieht man weiter über die Furt (E). Die zunächst entgegenkommenden einzelnen Militäreinheiten sind durch Übermacht sehr leicht zu überwinden. Wenn dann die Hauptmacht kommt, nicht kämpfen, sondern zum Hafen (F) durchbrechen und möglichst viele Einheiten, vor allem natürlich Johanna von Orleans, in die dort bereitstehenden drei Transporte retten.

Kavallerie gegen Mangeln einsetzen

5. Mit diesen drei Transporten den Fluß hinabfahren, den unwichtigsten Transport voraus, um ihn gegebenenfalls zu opfern, damit die übrigen Einheiten unbeschadet an Land gesetzt werden können. Die beste Stelle dazu ist die Flußgabelung (G). Dort erhält man sechs weitere Militäreinheiten zur Verstärkung.

6. Man folgt nun dem Weg über die Furt (H) und stößt erneut auf feindliche Truppen (I). Wenn man rasch die eigene Kavallerie gegen das Mangeln einsetzt, sollte der Rest kein Problem darstellen. Johanna einfach immer aus allen Kämpfen heraushalten.

SZENARIO 2: THE MAID OF ORLEANS
(DIE JUNGFRAU VON ORLEANS)**Ziel**

Blois (C) erreichen, dort die Verstärkung abholen und dann Orleans (E) verteidigen sowie eine Burg der Briten (G) zerstören.

Wieder darf Johanna von Orleans keinesfalls sterben, doch wurde sie in Chinon (A) bestens ausgerüstet und ist inzwischen eine starke Figur im Spiel.

Den Truppen B ausweichen

1. Die Stadt Blois (C) ist bei Spielstart bereits zu sehen, jedoch sollte man nicht der Straße folgen, auf der feindliche Truppen (B) lauern, sondern ein kleiner Bogen umgeht diese Auseinandersetzung. So erreicht man unbeschadet Blois (C).



Johanna erreicht Blois und erhält Verstärkung. Diese Transporte sind unbeschadet nach Orleans zu bringen.

Die Transporte der Brücke vorziehen

2. Von Blois (C) nach Orleans (E) führt ebenfalls eine Straße über eine lange Brücke. Es ist jedoch klüger, auch diese nicht zu benutzen, sondern von ihr nach Westen abzuweichen und die im Fluß wartenden Transporte zum Übersetzen (D) zu nutzen. So kommt man ohne nennenswerte Auseinandersetzungen nach Orleans (E), wo das eigentliche Spiel erst beginnt.

Sprung in das Burgenzeitalter

3. In Orleans findet man drei Dorfbewohner, und die Handelskarren werden in 1.000 Nahrung, 1.500 Gold, 500 Stein und 1.500 Holz umgesetzt. Zunächst einmal produziert man sechs Fischerboote sowie vier weitere Dorfbewohner und baut einen Stall und einen Hufschmied in Orleans. Danach startet man den Sprung in das Burgenzeitalter und schickt alle Dorfbewohner auf die Felder vor der Stadt (F). Um diese Felder zu verteidigen, aber die eigenen Truppen nicht aufheilen zu müssen, baut man rund um diese Felder mit den vorhandenen Steinen drei Türme. Sobald diese fertig sind, ist man auch schon im Burgenzeitalter und kann ein Dorfzentrum bauen, in das sich bei Bedarf alle Dorfbewohner zurückziehen können. Das sollte als Verteidigung der Bauern erst einmal ausreichen, auf jeden Fall bindet es die gegnerischen Truppen sehr lange.

Verteidigung von Orleans

4. Orleans wird alsbald angegriffen. Angreifen die Kavallerie braucht sehr lange, um sich durch die Mauern zu beißen. Dagegen helfen die eigenen Bogenschützen, durch die Stadtmauern von Orleans geschützt, sehr gut, vor allem gegen die Angreifer im Westen.

Kavallerie gegen Mangonels

5. Die angreifenden Mangonels müssen durch einen Ausfall der eigenen Kavallerie bekämpft werden, da ansonsten Mauern und Türme sehr schnell fallen. Auch angreifende Bogenschützen sollten so bekämpft werden.

Waffenschmiedeeinheiten zerstören die feindliche Burg

6. Sobald man im Burgenzeitalter angekommen ist, sollte man in Orleans eine Waffenschmiede errichten, ohne die man keine Burg der Briten zerstören kann. Zwei Rammböcke und ein Mangonel sind die hierfür empfohlenen Belagerungswaffen. Diese schützt man mit seiner gesamten Armee – die Stadt Orleans, deren Mauern und Türme noch alle in einwandfreiem Zustand sein sollten (ansonsten reparieren!), kann sich solange selbst verteidigen. Es wird empfohlen, in der Schmiede alle Kavallerie-Aufwertungen zu entwickeln und im Stall weitere Kavallerie zu trainieren.

Mit der Zerstörung einer der beiden britischen Burgen (G) ist das Szenario gewonnen.

SCENARIO 3: THE CLEANSING OF THE LOIRE (DIE BEFREIUNG DER LOIRE)

Ziel Burgen der Briten zerstören.

Die Briten sind bereits sehr viel weiter entwickelt und haben insgesamt sehr starke Verteidigungsstrukturen. Man muß also erst eine gewisse wirtschaftliche Stärke erreichen, um das Spielziel angehen zu können.



Den gegnerischen Hafen zerstören

1. Man findet rasch zwei Transporte und zwei Zerstörungsboote. Mit den Transporten setzt man sofort sein gesamtes Militär auf die andere Flußseite (B) über und zerstört den dortigen gegnerischen Hafen, damit dieser keine weiteren Galeeren produzieren kann. Die beiden Zerstörungsboote kann man einsetzen, falls die patrouillierenden Kriegsgaleeren zu bedrohend werden sollten, aber diese verhalten sich lange Zeit sehr passiv.

Eigene Ökonomie aufbauen

2. Zunächst hat man vier Dorfbewohner, viel zu wenig, um genügend Ressourcen für Militär zu produzieren. Also investiert man sein Holz in ein Dorfzentrum neben dem Wald und zwölf Häuser und produziert in dem Dorfzentrum mit den 500 Nahrung, die man beim Start besitzt, zehn weitere Dorfbewohner. Diese läßt man ausschließlich Holz sammeln und baut einen Hafen, sobald das Holz dazu reicht. In diesem Hafen produziert man zehn Fischerboote, welche die erforderliche Nahrung beschaffen.

Dorfbewohner übersetzen

3. Nun kann man auch die ersten fünf Dorfbewohner übersetzen lassen und auf der anderen Seite der Loire eine Mühle errichten lassen. Fünf Schafe sowie eine Rotwild-Herde sind weitere willkommene Nahrungsquellen.



Das erste Dorfzentrum steht am Waldrand, denn zunächst wir sehr viel Holz für Fischerboote und weitere Gebäude benötigt.

Gold schürfen

4. Um in das Burgenzeitalter aufzusteigen, benötigt man allerdings Gold – und das findet man nur auf der vom Gegner besetzten anderen Flußseite. Also baut man dort ein Mining Camp (C). Einige Palisaden rundherum, eine Kaserne, ein Stall und eine Bogenschießanlage sollten als erste Befestigung völlig ausreichen. Bald schon kann man in das Burgenzeitalter aufsteigen. Man baut noch die beiden letzten Häuser auf der feindlichen Flußseite und setzt dann alle Dorfbewohner auf die andere Seite über, sobald man einen Holzvorrat von etwa 1.000 Holzeinheiten hat.

Produktionsstätten verteilen

5. Angreifende Mangeln sind mit der vorhandenen Kavallerie schnell vernichtet. Sollte sich der Gegner einmal durch eine Palisade durchbeißen, so müssen Sie einfach den Helden La Hire in die Lücke stellen. Mit Bogenschützenunterstützung hält dieser Held auch gegen Übermacht lange durch. Auch ist die eigene Kavallerie sehr gut dazu geeignet, um immer wieder gegnerische Dorfbewohner an der Produktion zu hindern.

Mit Rittern und Rammböcken gegen die Burgen

6. Im Burgenzeitalter angekommen, baut man einen Hufschmied, wertet dort die eigenen Ritter auf, baut zwei Waffenschmieden und produziert einige Rammböcke sowie zahlreiche weitere Ritter. Mit diesen und Rammböcken fallen die Burgen (1 bis 4) rasch, zusätzliche Bogenschützen können gegen ankommende Infanterie geschickt eingesetzt werden. Zum Heilen der eigenen Infanterie wird der Bau einer Kirche und das Ausbilden eines Mönches dringend empfohlen. Verwundete Kavallerie immer wieder heilen.

SZENARIO 4: THE RISING (DER AUFSTIEG)



Die britischen Wachen überwinden

1. Man beginnt im Südosten der Karte (A) und wird aufgefordert, nach Westen zu ziehen. Man trifft recht schnell auf britische Wachen (B), die man leicht überwinden kann. Die beiden Mönche unbedingt sofort immer wieder alle Militäreinheiten heilen lassen.

Eigene Ökonomie aufbauen

2. Man zieht weiter nach Westen (C), wo man vier Dorfbewohner und einige Gebäude hinzubekommt. Sofort die gesamte Nahrung in vier



Sehr früh trifft man auf die britischen Wachen. Ein entschlossener Angriff mit Unterstützung der heiligen Priester verspricht Erfolg.

Ziel

Zerstören Sie die drei gegnerischen Dorfzentren.

Frühwarnsystem installieren

neue Dorfbewohner investieren und alle neuen Dorfbewohner Beeren pflücken lassen. Keinesfalls über den Fluß übersetzen, da dies den sofortigen Gegenangriff der Briten auslösen würde, und für den ist die eigene Armee noch viel zu schwach. Während die Dorfbewohner intensiv produzieren, kommen vereinzelt feindliche Ritter. Diese lassen sich wunderbar bekehren, wodurch sich die eigene Armee angenehm vergrößert.

Chalon einnehmen und die dortige Kavallerie ausschalten

3. Ein Outpost direkt am Übergang nach D ist keine schlechte Investition. Auf diese Weise erkennt man ankommende Armeen sehr viel schneller und kann auf diese angemessen reagieren. Vor allem der Trebuchets sollte man zerstören, bevor diese das Dorf angreifen können.

4. Sobald man zwei Rammböcke und genügend Kavallerie zu deren Schutz hat, greift man Chalon (D) an. Die Zerstörung dieses Dorfzentrums ist relativ einfach, auch wenn die eigene Armee den Angriff nicht überstehen sollte. Wichtig ist es auch, die grüne Kavallerie ausschalten, da diese sich sonst später in den Kampf um Reims einmischen würde.

Troyes einnehmen

5. Das Dorfzentrum von Troyes (E) kann sehr leicht eingenommen werden, indem man Rammböcke gegen das Tor und anschließend das Dorfzentrum einsetzt. Die Spearmen, welche die Rammböcke angreifen, greift man seinerseits mit Kavallerie an (obwohl dies eigentlich genau die falsche Einheit ist!) und läßt die eigene Kavallerie durch fünf Priester heilen. Auf diese Art und Weise kann man Troyes sogar ohne eigene Verluste einnehmen.

Reims einnehmen

6. Der härteste Brocken ist schließlich Reims (F). Viele Spieler werden es bevorzugen, zunächst in den Imperialismus aufzusteigen, die wichtigsten Einheiten aufzuwerten und dann erst anzugreifen. Mit einem kleinen Ablenkungsmanöver kann man das Ganze jedoch gut beschleunigen. Man nimmt einen Rammbock und greift am östlichen Stadttor von Reims an. Der Brite verteidigt sich ausschließlich mit Bogenschützen, gegen diese sind Rammböcke jedoch weitgehend immun. Alle Verteidigungseinheiten sind gebunden, und weitere Rammböcke können das zweite Stadttor und das Dorfzentrum in aller Ruhe niederreißen.

SZENARIO 5: SIEGE OF PARIS (DIE BELAGERUNG VON PARIS)



Ziel

Mindestens sechs
Dorfbewohner von
Paris in das Schloß
von Compiègne
bringen.

An dieser Karte verzweifeln viele, dabei muß man nur eines verstanden haben: Es ist nicht das Ziel, alle Gegner zu vernichten, sondern nur, sechs Dorfbewohner von Paris in das Schloß von Compiègne zu bringen. Eine Aufgabe, die kein Aufbauelement enthält, sondern etwas für kühne Strategen ist.



Man startet in diesem Szenario mit einer beeindruckenden Armee.

Der andere Weg nach Paris

1. Man beginnt mit zahlreichen Militäreinheiten im Süden der Karte (A). Die Straße verlockt natürlich dazu, ihr zu folgen, und wer dieser Versuchung erliegt, für den ist die Aufgabe nahezu unlösbar. Stattdessen folgt man mit seiner gesamten Armee dem Rand der Karte nach Westen (B) und erreicht das westliche Stadttor von Paris (C). Man sollte respektvollen Abstand zu dem dortigen Trebuchet (D) halten. Hier findet man zehn Dorfbewohner, von denen mindestens sechs lebend das Ziel (G) erreichen müssen.

Die Schiffe, Türme und Mönche aus- schalten

2. Mit den Kanonen ist das Tor schnell eingenommen, und man kann in kleinen Gruppen mit allen Einheiten in die Stadt einziehen. Einige Kavallerieeinheiten sollten das feindliche Trebuchet (D) zerstören. Die beiden eigenen Trebuchets und die fünf Kanonen helfen auch gegen die drei feindlichen Schiffe und die Türme vor der Brücke (E). Mit den Trebuchets sind auch die drei Mönche auf der Seine-Insel auszuschalten, denn nichts wäre unangenehmer als eine von den Briten bekehrte Johanna von Orleans.

Verstärkung am Ostufer

3. Schnell über die Brücke und zu der auf der anderen Seite wartenden Verstärkung (F) rennen. Die Truppen im östlichen Teil von Paris sind nicht so heftig, so lange man nicht versucht, nach Nordwesten durchzubrechen. Stattdessen sollte man ein Stück Mauer nahe einer Goldmine niederreißen und durch diese Bresche Richtung Compiègne ziehen.

Compiègne wird heftigst belagert

4. Das Schloß Compiègne wird allerdings heftigst belagert, was auch die Zeitkomponente ins Spiel bringt. Läßt man sich nämlich zu viel Zeit, so greifen die Belagerer das Schloß an, und man hat verloren. Man sollte sich nun von allen Einheiten außer den zehn Dorfbewohnern und Johanna von Orleans verabschieden, diese alle auf einmal den Feinden zum Fraß vorwerfen und mit den elf entscheidenden Einheiten einen Dauerlauf in die rettende Stadt beginnen, sobald man den Eindruck hat, daß der Gegner beschäftigt ist. Schon hat man gewonnen.

SZENARIO 6: A PERFECT MARTYR (EIN PERFEKTES MARTYRIUM)



Die französi- sche Armee treffen

1. Man beginnt als einsamer Held Constable Richemont mit einem Karren, auf dem sich die französische Flagge befindet (A). Man folgt dem Weg und findet die französische Armee (B). Einige Schritte weiter befindet sich auch die französische Artillerie (C).

Türme und die Burg der Burgunder zerstören

2. Man kann mit den Kanonen und den beiden Trebuchets gezielt die Türme und die Burg der Burgunder (D) vernichten. Alle angreifenden Einheiten sollten den eigenen Bogenschützen zum Opfer fallen. So vermeidet man, daß die eigene Artillerie eigene Truppen verletzt.

Burgund zur Kapitulation zwingen

3. Sobald die Burg der Burgunder gefallen ist, besinnen diese sich eines Besseren und wechseln die Fronten. Als erstes erhalten Sie Tribut von Burgund und können nun mit den bereits vorhandenen sechs Dorfbewohnern eine eigene Ökonomie aufbauen. Man sollte Burgund nun auf „verbündet“ stellen, damit die eigenen Einheiten nicht versehentlich die Mauern der Burgunder zerstören, denn diese können im weiteren Verlauf noch sehr hilfreich sein.

In den Mau- ern von Bur- gund die ei- gene Stadt aufbauen

4. Man kann nun in aller Ruhe aufbauen, die Lücken und Tore in den Stadtmauern schließen und den Zeitpunkt des Angriffs selbst bestimmen. Mit der riesigen Reichweite der Trebuchets kann man dann die gegnerischen Türme (E) problemlos ausschalten. Die Kavallerie schützt die Trebuchets vor Bogenschützen und gegnerischer Kavallerie.

Tore um- gehen und Tre- buchet mit Kavallerie ausschalten

5. Auf der anderen Flußseite nicht der Straße folgen, sondern unter Ausschaltung der Türme und der Burg (F) mit Trebuchets die Tore umgehen und das gegnerische Trebuchet mit eigener Kavallerie zerstören.

Die Stadt ein- nehmen

6. Nun sehr viel Kavallerie ausbilden, in den Imperialismus aufsteigen, Cavalier und Paladin sowie alle Kavallerie-Aufwertungen entwickeln. Die Stadt (G) ist sehr schwer einzunehmen, und man muß mit zwei bis drei Dutzend Scorpions rechnen, die einen Ausfall versuchen, sobald man mit Trebuchets die Türme innerhalb der Stadt beschießt. Man sollte unbedingt vermeiden, in den engen Toren zu kämpfen, sondern die Scorpions erst einmal ins Freie kommen lassen. Dort sind sie leicht zu zerstören. Danach ist der Weg zum Hügel in Castillon (H) frei.

Ziel

Flugge auf dem
Hügel in Castillon
(durch vier Fäh-
nen markiert)
hissen (H).

Hans-Peter Brill ■

Allgemeine Spieletips

Driver

Driver: Auf der Playstation schon seit einigen Monaten ein absoluter Top-Hit. Dank der hervorragenden Umsetzung kommen jetzt auch PC Besitzer in den Genuß der Raserei. Wir geben Ihnen allgemeine Tips und helfen Ihnen anhand exemplarischer Beispiele auch, die Missionen zu bewältigen.

ALLGEMEINE TIPS**Wie erkenne ich die Polizei auf meinem Radar?**

Bevor Sie sich an den Missionen probieren, sollten Sie die Fahrspiele ausprobieren (siehe unten), um die Stadt kennenzulernen. Dies ist bei jeder neuen Stadt sinnvoll.

Polizisten erkennen Sie auf dem Radar als kleine weiße Punkte, die Fahrtrichtung wird ebenfalls angezeigt. Wenn Sie auf dem Radar die Polizei erblicken, sollten Sie ruhig einen Umweg in Kauf nehmen und so einer Verfolgungsjagd aus dem Weg gehen, da diese immer mit Risiko behaftet sind.

Vor mir fährt die Polizei – was tun?

Will es der Zufall, daß Sie sich einem Polizisten von hinten nähern, fahren Sie gemächlich auf ihn zu, bis Sie genau hinter ihm sind. Die Polizisten werden Sie schnell bemerken und zu wenden versuchen. Dies geschieht durch einen 180-Grad-Turn, der die Polizisten oft in andere Wagen oder Wände rasen läßt, oder durch eine weite Drehung. Im letzten Fall rasen Sie einfach mit Vollgas geradeaus weiter. Beim 180-Grad-Turn der Cops versuchen Sie, rechts oder links an ihnen vorbeizukommen und ebenfalls mit Vollgas zu verschwinden.

Ist das Radar wichtig?

Achten Sie immer auf Ihren Radar, denn dort sehen Sie sowohl ankommende als auch laufende Wagen.

Die Polizei ist hinter mir her ...

Werden Sie von den Polizisten verfolgt, müssen Sie alle Fahrtechniken bestens beherrschen. Fahren Sie auf keinen Fall einfach geradeaus weiter, sondern vollführen Sie Haken, 180-Grad-Turns und Wendungen. Je öfter Sie es schaffen, die Richtung zu wechseln, desto leichter fällt Ihnen die Flucht.

Beziehen Sie den restlichen Verkehr in die Verfolgung mit ein, durch Wendungen schaffen Sie es leicht, die Polizisten in Karambolagen mit den Zivilfahrzeugen zu verwickeln. Rasen Sie dazu auf ein solches Auto zu und machen Sie kurz vorher eine Drehung nach rechts oder links. Die Cops können oft nicht mitwenden und krachen in die anderen Autos.



Achten Sie immer auf Ihren Damagewert (oben). Hier ist die Hälfte erreicht, so daß der Fahrer es langsam einmal ruhiger angehen lassen sollte.

Flucht

Falls Sie einmal jemanden nach einem Überfall einsammeln sollen, sind Sie meist zu früh am Ort des Geschehens. Parken Sie Ihr Auto dann um die Ecke, warten Sie, bis die Zeit bis auf 12 Sekunden abgelaufen ist, und fahren dann erst los.

Gegner abdrängen

Wenn Sie ein anderes Fahrzeug jagen und zerstören sollen, nehmen Sie die anderen Autofahrer zur Hilfe. Treiben Sie den Gegner in die Mitte einer stark befahrenen Straße und sehen Sie zu, wie er von Zivilfahrzeugen gerammt wird.

Augen auf im Straßenverkehr

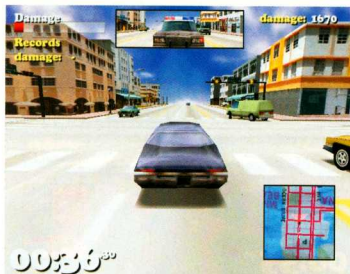
Fahren Sie nicht immer mit Volldampf: Da die KI in den Zivilwagen recht nicht programmiert wurde, gibt es auch in diesen Autos Idioten wie im richtigen Leben, die bei Rot über große Kreuzungen rasen und Sie in unnötige Unfälle verwickeln können.

Wie komme ich an der Straßensperre vorbei?

Straßensperren bestehen aus drei bis vier Polizeiwagen, und es gibt einige Möglichkeiten, an ihnen vorbeizukommen. Ist Ihr Wagen noch in guter Verfassung, ist es möglich, einfach durchzufahren. Das hat jedoch mehr Nachteile als Vorteile. Zum einen beschädigen Sie damit Ihr Auto und zum anderen fahren auch die Sie verfolgenden Cops durch die geschaffene Lücke. Auf schmaleren Straßen gibt es jedoch oft keine andere Möglichkeit. Auf breiten Straßen sind Sie im Vorteil, da die Sperren nie über die gesamte Breite der Fahrbahn gehen. Rechts oder links ist stets eine Lücke, durch die die dumme Polizei, die Sie verfolgt, nicht durchfährt.

Eigene Straßensperren aus Zivilfahrzeugen

Ihre eigene „Straßensperre“ ist ebenfalls eine geeignete Strategie, die Polizei fernzuhalten. Probieren Sie einmal, aus voller Fahrt ein oder zwei Zivilfahrzeuge zu rammen (am Heck oder ganz vorne an der Seite), um diese so quer auf die Straße zu stellen. Dies ist nur sinnvoll, wenn Sie von mehreren Wagen verfolgt werden, da ein einzelner Polizist sein Auto leicht um das Hindernis herummanövrieren kann.



Nicht immer ist es sinnvoll, in vollem Tempo über die Kreuzungen zu heizen, denn der Verkehr von der Seite fährt, wenn er Grün hat, einfach los.

Was kann das Auto ab?

Die zur Verfügung gestellten Wagen halten nicht alle gleich viel aus. Achten Sie darauf, wenn Sie durch die Straßen heizen.

Problemloses „Sightseeing“

Die Option „Take a drive“ im Hotelzimmer ist eine geeignete Möglichkeit, ohne Streß die Straßen der Stadt kennenzulernen.

Wahl der Perspektive

In San Francisco „versperren“ Ihnen oft die Hügel in der Außenansicht die Sicht nach vorn, benutzen Sie also lieber die Cockpitansicht, sonst werden Sie schnell einen Zusammenstoß fabrizieren.

Sprengstoff

Haben Sie Sprengstoff an „Bord“, fahren Sie vor allem in den Kurven sehr vorsichtig.

Cops in Unfälle verwickeln

Wenn die Polizei Sie verfolgt, drücken Sie auf die Bremse, warten Sie, bis der Cop Ihnen hinten reinfährt, und „knallen“ Sie dann den Rückwärtsgang hinein. In vielen Fällen meldet der Polizist dann, daß er Sie verloren hat, und Sie können einfach so türmen.

Versteck spielen

Die Polizei-KI ist relativ dumm. Oft klappt es, daß man sich hinter einer Laterne „verstecken“ kann.

Burn-Out

Seien Sie vorsichtig mit der „Burn-Out-Taste“, denn dadurch schlingert Ihr Wagen unkontrolliert hin und her, so daß Sie ein gutes Ziel für rammende Wagen abgeben.

TRAINING

Wie bewältige ich die Trainings-einheiten?

In einer Tiefgarage prüft der Boss Ihre Fertigkeiten auf Herz und Nieren. So bewältigen Sie die geforderten Aufgaben. Tip: Halten Sie sich an unsere Reihenfolge.

Beschleunigen und Bremsen

Geben Sie Vollgas, bremsen Sie kurz vor der hinteren Wand voll und lenken Sie dabei nach rechts. Das war's schon.

Runde

Sie müssen an allen Wänden der Garage herumfahren. Umkurven Sie die Autos in den



Abgehängt! Sie „verlieren“ die Cops durch ausgefeilte Fahrtechniken wie 180-Grad-Drehungen per Handbremse oder abruptes Abbiegen.

180-Grad-Wende

Ecken unter Zuhilfenahme der Handbremse, denn dann wird dieser geforderte Punkt bereits abgehakt.

Nachbrenner und 360 Grad

Vollgas aus der Runde heraus auf die Wand zu, die Handbremse ziehen und den Joystick herumreißen.

180 Grad rückwärts

Hierzu müssen Sie weit von den Pfeilern und Autos entfernt sein, ansonsten ist diese Übung keine große Herausforderung.

Slalom

Weder Hand- noch normale Bremse sollten Sie hierbei einsetzen. Fahren Sie bis nah an eine Wand heran und beginnen ein Bremsmanöver, das sich sofort in den Rückwärtsgang verwandelt. Kurz vor der hinteren Wand lenken Sie dann rechts oder links ein. Geschafft!

Dauert recht lange und macht Ihnen am Anfang bestimmt durch das Zeitlimit den Gar aus. Beginnen Sie an einem beliebigen Endpfeiler und fahren Sie einmal im Slalom hin und wieder zurück. Während Sie in der Mitte eng an den Pfeilern entlangfahren können, müssen Sie an den Enden größere Kurven um die geparkten Autos nehmen.



Ausflüge in die Grünlage der Städte sind durchaus zu empfehlen. Achten Sie dann beim Verlassen der Straße aber auf Laternenmasten und Telefonzellen.

DIE ERSTE UNDERCOVER-MISSION

**Jetzt geht's los:
Tipp zur ersten
Undercover-Mis-
sion des Spiels.**

In Miami geht es mit einem Bankauftrag los. Fahren Sie zur Bank, benutzen Sie aber die Autobahn, da dort keine Streife aufgestellt ist. Halten Sie erst an der Bank an, wenn nur noch 18 bis 15 Sekunden Zeit bleiben. Die Gangster steigen in den Wagen. Bringen Sie sie nun zur Garage auf der Insel. Wählen Sie zur Hinfahrt die große Straße, da Sie dort besser an den Straßensperren vorbeihuschen können. Bevor Sie die Gangster absetzen können, müssen Sie Ihre Verfolger abschütteln. Fahren Sie durch die kleinen Straßen an der Garage hin und her. Wenn die Cops weg sind, rasen Sie zur „Sandwüste“ an der Garage.

DIE FAHRSPIELE

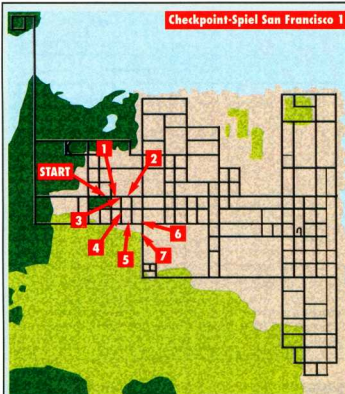
Mit den Fahrspielen können Sie sich auf den „Ernst“ des Driver-Lebens vorbereiten oder einfach nur eine Menge Spaß haben. Der Überblick:

Verfolgung: Hier müssen Sie einen anderen Wagen so oft rammen, bis dieser zerstört ist. Die Gegner fahren immer nach dem Zufallsprinzip die Straßen entlang, so daß Sie nach einem fehlgeschlagenem Versuch nicht zwangsläufig den Weg des Gegners kennen. Lassen Sie den Abstand zwischen sich und dem gegnerischen Fahrzeug nicht zu groß werden, sonst ist das Spiel verloren. Eine gute Strategie ist, zu erkennen, wohin der Gegner abbiegt und ihm dann den Weg abzuschneiden. Beim Rammen von der Seite ist es möglich, den Wagen bereits über die Hälfte der geforderten Damagepunkte zuzufügen.

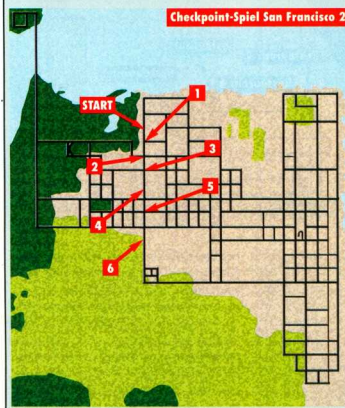
Flucht: Die ultimative Übung für das eigentliche Spiel. Sie müssen versuchen, zu entkommen. Zum Start haben Sie direkt hinter sich einen Verfolger; wenn Sie ihn abhängen, haben Sie gewonnen. Verstricken Sie den Gegner in Unfälle mit den anderen Autofahrern, flutschen Sie durch den Gegenverkehr und „stopfen“ Sie andere Autos an, um so eine Art Sperre zwischen sich und den Polizisten zu bringen. Die KI ist nicht sehr intelligent, so daß die Polizisten in fast alles hineinfahren, was im Weg steht. Wenn Sie die Verfolgung in allen Städten trainieren, haben Sie schnell ein gewisses „Feeling“ für jede einzelne Lokalität.

Checkpoint-Spiel: Sie müssen versuchen, so schnell wie möglich die einzelnen Checkpoints (zwischen 5 und 7) anzufahren (siehe Bilder auf dieser und auf der nächsten Seite). Um eine gute Zeit zu fahren, müssen Sie sich sowohl aus den Crashes heraushalten, als auch den direkten Weg zwischen jedem einzelnen Checkpoint genau kennen.

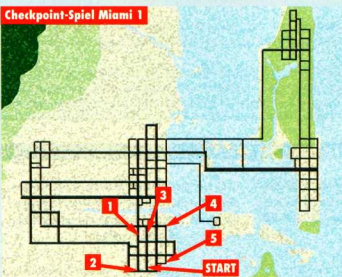
Checkpoint-Spiel San Francisco 1



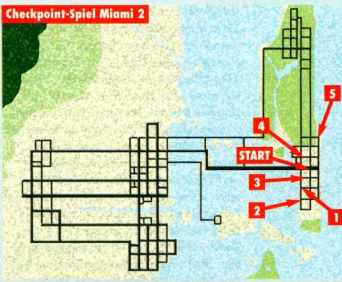
Checkpoint-Spiel San Francisco 2



Checkpoint-Spiel Miami 1

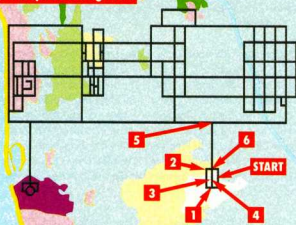


Checkpoint-Spiel Miami 2

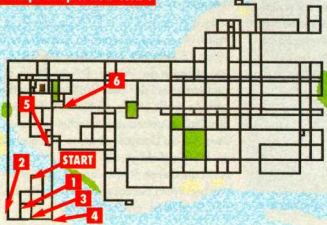


DIE FAHRSPIELE

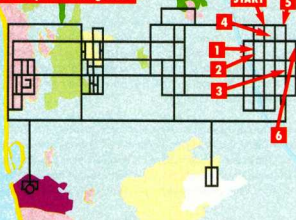
Checkpoint-Spiel Los Angeles 1



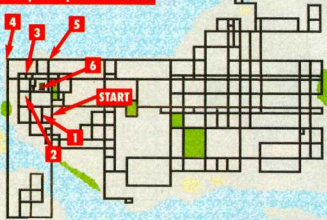
Checkpoint-Spiel New York 1



Checkpoint-Spiel Los Angeles 2



Checkpoint-Spiel New York 2



Wegbereiter: Hier müssen Sie Symbole einsammeln. Sie haben ein Limit von 20 Sekunden. Jedes Symbol bringt neue Sekunden.

Überleben: Das ideale Training vor der letzten Mission, wenn es ums Leben des Präsidenten geht, da Sie hier üben, wie Sie sich aus Unfällen heraushalten. Fahren Sie schnell, aber nicht unkontrolliert.

Versuchen Sie, nach einem Unfall immer wieder schnell auf die Strecke zu gelangen, da sonst immer mehr Autos in Sie reinfahren.

Sandbahn: Das beste Training für Fahrtechniken wie Wenden, Schleudern und Driften. Sie fahren verschiedene Parcours in der Wüste.

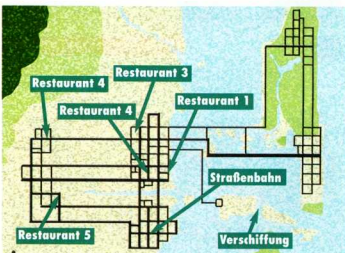
MISSIONSTYPEN

Welche Missionstypen gibt es und wie löst man sie?

In Driver gibt es verschiedene Missionstypen, die sich immer wiederholen. Wir haben die einzelnen Typen aufgelistet und jeweils eine Mission exemplarisch gelöst.

Zerstörungsmission

In Zerstörungsmissionen werden Sie beauftragt, ein Auto, ein Haus oder ähnliches zu vernichten. Eine Zerstörungsmission erhalten Sie in Miami mit der sechsten Nachricht (nach „Jean Paul in Sicherheit bringen“). Es geht um eine Schutzgeldforderung. Ein Geschäftsmann will nicht zahlen, also muß er leiden. Sie müssen in seine fünf Restaurants reinrasen. Die Zeit: drei Minuten. Die Restaurants sind ziemlich verstreut (siehe Karte), und die Polizei läßt Sie auch nicht in Ruhe. Die braunen Pfeile weisen den Weg zum nächsten Restaurant, doch Sie sollten sich anhand unserer Karten schon vorher einprägen, wo Sie sich befinden. Fahren Sie zu den Lokalen und rasen Sie in deren Hauswände. Nun müssen Sie zu den Docks, um dort einige Waren entgegenzunehmen. Rauf auf die zweispurige Straße in Richtung Norden und dann die enge Straße zu

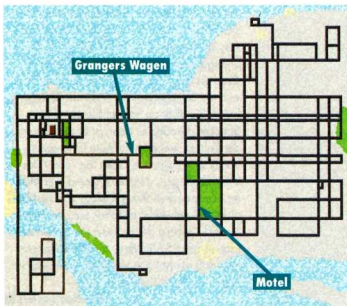


den Docks nehmen. Da die Straße stark frequentiert wird, ist es gar nicht schlimm, wenn Ihre Verfolger Ihnen an den Fersen hängen, denn der Verkehr wird sie schnell zurückhalten. Ihnen kommt eine Streife entgegen, fahren Sie direkt auf den Wagen zu und weichen Sie erst sehr spät nach rechts aus. Nachdem Sie die Ware bekommen haben, geht es zurück zum Hotel. Beim Verlassen der Docks müssen Sie sich vor Streifen in acht nehmen. Nach-

Seek-&Destroy-Missionen

dem Sie im Hotel sind, erhalten Sie den Auftrag, der Bahn zu folgen und Jesse zu fangen. Verlieren Sie die Bahn nicht aus den Augen und achten Sie auf die Polizisten hinter sich.

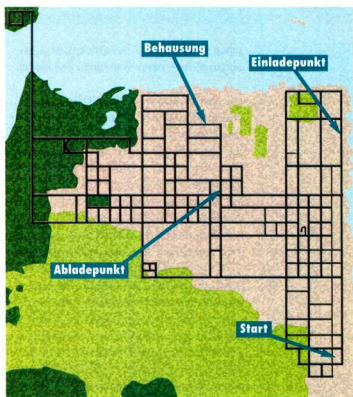
In New York ist Auftrag Nummer 7 (nach „Luthers Schrotthaufen & der Unfall“) eine solche Mission. Sie wollen Granger eins auswischen und seinen Wagen verschrotten. Der Wagen wird von Cops umringt. Sie dürfen Granger nicht verlieren – gelangen Sie während der Flucht zu weit von ihm weg, ist die Mission gescheitert. Fahren Sie am besten direkt auf den Wagen zu und rammen ihn mit Vollgas. Die Cops verstärken Ihre Präsenz, doch Sie müssen noch einige Treffer landen, um den Wagen zu zerstören. Ist dies geschafft, müssen Sie zum Motel zurück. Achtung: Sie müssen erst alle Verfolger abschütteln, bevor die Mission geschafft ist. Im Motel erwartet Sie der zweite Teil der Mission. Sie sollen einige Negative beschaffen. Erneut geht es nur um Seek & Destroy. Versuchen Sie, dem Gegner den Weg abzuschneiden und rammen Sie ihn lediglich seitlich. Achtung: Durch den Aufprall werden auch Sie sich drehen, also schnell die Kontrolle über den Wagen wiedergewinnen. Die Mission ist beendet, wenn der Gegner zerstört ist.



Sprengstoff-mission

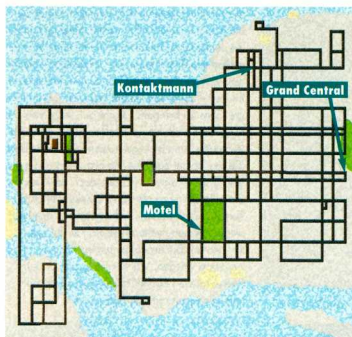
In einer Sprengstoffmission müssen Sie zu meist einige Stangen Dynamit oder ähnliches durch die Gegend „kutschieren“. Eine beispielhafte Mission dafür ist Nachricht Nummer 6 in San Francisco (nach „Waffen im Kofferraum“). Die hochexplosive Kiste befindet sich auf Ihrer Ladefläche. Auf Nummer sicher gehen können Sie in dieser Mission nicht, zahllose zivile Fahrzeuge und unzählige Polizeiautos tummeln sich auf den Straßen. Wichtig: Fahren Sie so, daß Sie die Karte auf der Ladefläche erblicken können. Wenn diese zu weit nach hinten rutscht (höhere Gefahr durch Crashes von hinten), bremsen Sie sanft, damit diese wieder weiter nach vorn rutscht. Nachdem Sie die Kiste abgeladen haben (siehe Karte), geht es nach China Town, wo Sie zwei

Kriminelle abholen sollen. Vor dem Labor befindet sich eine Straßensperre, Augen zu und an der Seite vorbeifahren. Die beiden Knackis wollen von Ihnen zu ihrem „Wohnloch“ gefahren werden. Benutzen Sie die restlichen Autos im Verkehr, um so Distanz zwischen sich und die Cops zu bringen. Es gibt auf dem Weg außerdem viele kleine Straßen, die Sie als Abkürzungen und Irrwege nutzen können. Lassen Sie sich soviel Zeit, wie Sie brauchen – es gibt kein Limit. Danach wird es jedoch schwieriger. Sie müssen innerhalb von 75 Sekunden zum Fernsprecher. Bei der Ankunft gibt es den Hinweis, zu einem weiteren Telefon zu fahren, von wo aus Sie erneut zu einem Telefon geschickt werden. Vor der Fahrt zum dritten Phone müssen Sie NICHT die Cops abschütteln, die Ihnen auf den Fersen sind.



Zustellmissionen

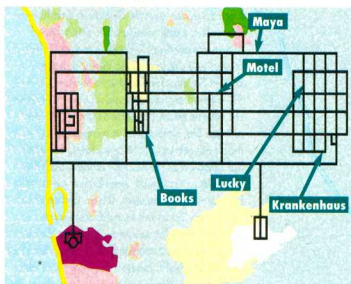
Bei Zustellmissionen müssen Sie einfach eine bestimmte Fracht beim Kontaktmann abliefern. Eine solche Mission ist die erste Mission in New York, „Grand Central Station Switch“. Als erstes müssen Sie Ihren Kontaktmann im Norden treffen. Lassen Sie sich ruhig Zeit, die Cops scheinen gerade Donuts in sich hinein-zustopfen. Dafür werden Sie einen neuen Gegner bemerken: Die New Yorker Cabdriver fahren wie die Irren. Der Verbindungsmann schickt Sie anschließend zum Grand Central, Sie müssen einen Schlüssel abholen. Wiederum gibt es kaum Polizeipräsenz, dafür bemerken Sie, daß man Sie reingelegt hat und Ihnen ein schwarzer Wagen folgt. Schütteln Sie diesen ab. Sie merken schnell, daß Sie hier alles, was Sie im Spiel bisher gelernt haben, anwenden müssen, um zu entkommen. Versuchen Sie es mit Handbremsenturns, irrem Rückwärtsfahren und abruptem Einbiegen in winzige Seitenstraßen. Haben Sie dies einmal geschafft, müssen Sie Ihren Kontaktmann finden (Sie können auch versuchen, ihn



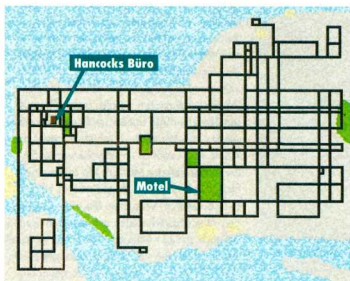
Zeitmissionen

schon während des Abschüttlungsversuches aufzuspüren – wenn Ihnen dazu Zeit bleibt).

In vielen Missionen ist die Zeit der kritische und entscheidende Faktor. So auch in Los Angeles Nachricht 2. Sie müssen zu Lucky an die Docks. Es gibt kaum Cops auf der Strecke, halten Sie sich an die Route auf der Karte. Wenn Sie in der Nähe von Lucky sind, müssen Sie nach einer schmalen Gasse suchen, da geht's lang. Haben Sie Lucky im Wagen, will er zu den Docks. Fahren Sie den gleichen Weg zurück, auf dem Sie auch hingefahren sind. Auf der Hauptstraße treffen Sie dann auf Cops, schütteln Sie diese ab, denn solange sie Ihnen auf den Fersen sind, können Sie nicht am Ziel anhalten. Fahren Sie schnell, die Zeit ist knapp bemessen. Ein Crash wird Sie sicher scheitern lassen. Im Hotel zurück, erreicht Sie eine Nachricht, daß Sie die Freundin des Chefs ins Krankenhaus „schiffen“ müssen und zwar so schnell wie möglich. Es gibt kaum Polizei auf der Strecke, achten Sie nur auf den Gegenverkehr. Die Klinik befindet sich in unmittelbarer Nähe, so daß es kein Problem sein sollte, das Mädchen in der vorgegebenen Zeit abzuliefern.



In New York gibt es noch eine besonders tückische Zeitmission. Sie müssen in „Das Ritual“ Ihre fahrerischen Fähigkeiten unter Beweis stellen und einmal von einem Ende der Stadt bis zum nächsten brausen. Ihre Zeit: unter vier Minuten. Wenn Sie wissen, wo es langgeht, sollte dies kein Problem sein. Prägen Sie sich also den Weg auf unserer Karte genau ein. Beachten Sie, daß jeder Unfall Zeit kostet.



Die Mutter aller Missionen beendet für Sie das Undercover-Spiel. Sie sollen das Attentat auf den Präsidenten verhindern. Halten Sie sich also nicht an den Plan des Gangsterbosses, die ehrenvolle Aufgabe bringt für Sie den unangenehmen Nebeneffekt, daß sowohl Cops als auch Gangster Ihnen auf den Fersen sein werden. Bleiben Sie immer in Bewegung, halten Sie nicht an, fahren Sie nur kurze Strecken geradeaus, dann ist es wieder an der Zeit, zu wenden. Ihr Auto ist langsam, hält aber einiges aus. Üben Sie vorher das Überlebensspiel, denn es ähnelt dieser Mission. Sie brauchen Ihre Verfolger vor dem Ziel nicht abzuschütteln, behalten Sie den Radar im Blick. Sobald der Präsident in Sicherheit ist (dauert rund 5 Minuten), wird Ihnen mitgeteilt, daß die Mission ein Erfolg war, und Sie haben endlich Feierabend.

Thorsten Seiffert ■



Das war's! Häufig wird Ihr Wagen zerstört, wenn Sie nach einem leichteren Crash nicht mehr schnell in Fahrt gelangen und weitere Wagen in Sie hineinfahren.

Komplettlösung, 2. Teil

ShadowMan

Am Ende des ersten Teils unserer Komplettlösung haben wir den Level Asyl: Spielzimmer abgeschlossen.

ABSCHNITT 4

TEMPEL DER PROPHEZEIUNG

Wie komme ich in den Tempel?

O.k., ich bin am Tempeleingang. Was nun?

Ich bin wieder in der Haupthalle. Wo geht's weiter?

Ich habe die Marcher-Tätowierung. Ist das jetzt alles in diesem Level?

Öffnen Sie das Level-6-Tor am Ende der Schattenpfade. Sie kommen nun zu einem Holzpodest über heißen Kohlen. Der Weg in den Tempel ist jedoch auf der unteren Ebene.

Der Weg durch den Tempel führt Sie durch etliche Räume, die Sie in einem Kreis wieder an den Anfang des Levels bringen. Ähnlich wie im ersten Tempel müssen Sie sich diversen Geschicklichkeitsprüfungen unterziehen und sich gegen die „Schwestern“ zur Wehr setzen. Auf dem ersten Rundgang können Sie sechs Seelen einsammeln (allesamt über Schalter zu erreichen), bis Sie wieder in der Haupthalle oberhalb des Einganges ankommen. Ignorieren Sie den Feuerblock im sechsten Raum und benutzen Sie den Feueraltar in dem langen Gang mit dem schwingenden Hammer. Sie kommen so an eine der sechs Seelen.

Erklimmen Sie den Blutfall in der Mitte der Halle. Sie können nun in den nächsten Gang springen und kommen in einen Raum mit einem Podest und einer Art Kran in der Mitte. Über den Schalter am Fuß des Podestes können Sie den Ausleger beliebig oft drehen. So kommen Sie an eine Seele und können schließlich den Raum überqueren. Von der nun folgenden Brücke sehen Sie unter sich eine Seele, die zur Zeit jedoch nicht erreichbar ist. Als nächstes kommen Sie in einen Raum mit vier Schaltern und zwei Feuerblöcken. Durch die Schalter werden Statuen abgesenkt, die den Weg zu einer Seele ebnen (über einen Vorsprung zu erreichen!). Wählen Sie vom Eingang gesehen den rechten Feuerblock (der linke ist der, den Sie zuvor ignoriert haben, s. o.). Erneut müssen Sie vier Schalter betätigen, um an die nächste Seele zu kommen (Schattenlevel 7 – 51 Seelen). Folgen Sie dem Weg weiter, vorbei an einem Lavaraum mit einer Seele in einem Käfig (derzeit nicht erreichbar) und durch ein Labyrinth, an dessen Ende Sie über einen Vorsprung eine Ebene höher kommen. Sie gelangen nun zum Tätowierungsraum.

Bei weitem nicht! Nutzen Sie Ihre neue Fähigkeit, über heiße Kohlen laufen zu können, um drei weitere Seelen einzusammeln. Die erste finden Sie hinter der linken Tür (vom Eingang aus gesehen) im Tätowie-

rungsraum in einem großen Käfig. Bevor Sie die beiden anderen Seelen einsammeln, sollten Sie aus dem Tempel heraus zum Level-7-Tor gehen und das Marteau einsammeln. Mit dieser Voodoo-Waffe können Sie im Tempel die verschlossenen Türen öffnen, indem Sie mit dem Marteau auf die Trommeln schlagen (je drei Trommeln öffnen eine Tür). Finden Sie nun noch zwei Seelen, die nur dank der Tätowierung erreichbar sind. Eine ist durch einen kleinen Käfig verdeckt, die andere befindet sich im Raum mit der Brücke auf einem Podest, das per Schalter abgesenkt werden kann.

Ziele

- Marteau
- Marcher-Tätowierung
- Summe Dunkle Seelen: 54
- Schattenlevel: 7

RÜCKKEHR IN BEKANNTE LEVELS

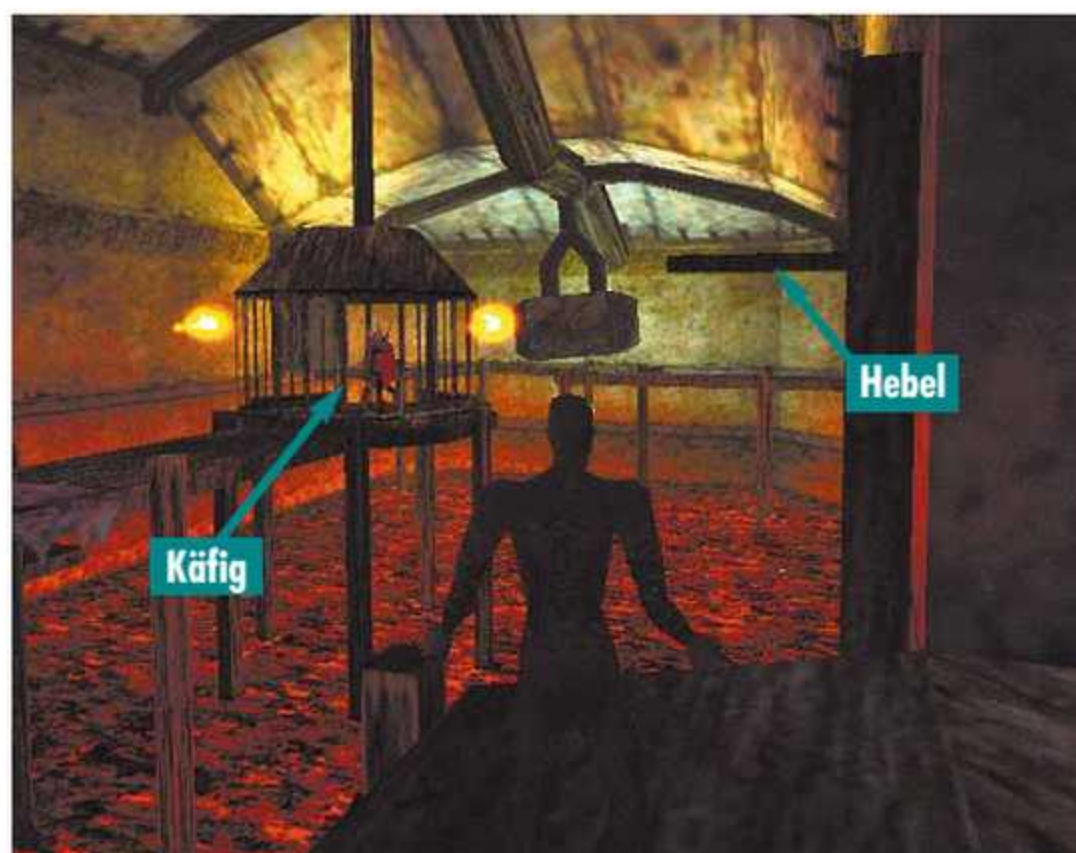
Zurück im Tempel des Lebens – 2 Seelen/Ensigne

Durch die Marcher-Tätowierung sind Sie nun in der Lage, in vorangegangenen Levels Seelen einzusammeln, die vorher nicht erreichbar waren.

Gehen Sie durch den Vordereingang und am Flammenaltar auf die Kohlen. Erforschen Sie den Tempel erneut – Sie werden zwei Seelen und die Verbindung zwischen Tempel des Lebens und den Schattenpfaden durch die Kohlen finden. Nachdem Sie beide Seelen haben, öffnen Sie in den Schattenpfaden das Level-6-Tor, um an das Ensigne zu kommen.

Zurück im Asyl: Tor – 5 Seelen

Lassen Sie sich erneut von der Brücke vor dem Haupteingang nach unten fallen und gehen Sie nach rechts (wenn Sie zuvor Richtung Eingang geschaut haben). Sie können jetzt über die Kohlen an eine vorher unerreichbare Rampe kommen (1 Seele). Erforschen Sie diesen Teil des Asyls – Sie stoßen auf vier weitere Seelen.



Hebelspielchen: Mit einem Sprung an den Hebel können Sie diesen durch Ihr Gewicht nach unten ziehen. Der Käfig hebt sich und gibt die Seele frei.

Zurück im Asyl: Kathedrale des Schmerzes – 1 Seele

Lassen Sie sich gleich nach Betreten des Levels in das Loch nach unten fallen. Jetzt gehen Sie geradeaus und dann unter den rotierenden Stacheln nach rechts in einen Gang. Im weiteren Verlauf finden Sie die zweite und letzte Seele dieses Levels.

Zurück im Tempel des Feuers (Toucher) – 2 Seelen

Drehen Sie sich um 180° und gehen Sie durch die Prüfungsräume zurück. Im zweiten Hammerraum können Sie sich nach unten auf die Kohlen fallen lassen. Je eine Abzweigung links und rechts führt zu einer Dunklen Seele.

Zurück im Asyl: Käfigpfade – 5 Seelen

Vom Anfangspunkt auf die Kohlen bei der Feuerbarriere fallenlassen. Rechts geht ein Gang ab. Sie finden hier fünf Seelen: zwei davon in einem Raum mit einer Förderrampe, zwei weitere in einem Raum mit zwei Käfigen. Eine Seele scheint zunächst unerreichbar (in einem Käfig). Wie immer schwer zu erkennen: Ein Vorsprung ermöglicht es Ihnen, sich genau vor die Käfigöffnung zu hangeln und mit einem Rückwärtssprung an die Seele zu kommen. Die letzte Seele befindet sich ebenfalls in einem Käfig (den Raum haben Sie beim letzten Besuch der Käfigpfade bereits von der anderen Seite gesehen).

Zurück im Asyl: Spielzimmer – 2 Seelen

Laufen Sie den gläsernen Tunnel entlang, am Ende rechts durch zwei Türen und zum Monsterkäfig. Im ersten Raum auf der rechten Seite befindet sich ein Kohlenbecken, das den Zugang zu einem Schacht ermöglicht. Der Schacht teilt sich auf: Auf der einen Seite kommen Sie in einen vorher unerreichbaren Untersuchungsraum mit einer Seele. Die andere Seite führt Sie zu dem Monster. Vorsicht: Weichen Sie den Geschossen des Monsters aus, bis sie verschwinden. Wenn Sie den Koloss besiegt haben, gibt er eine Seele frei.

Ziele

- Ensigne
- Summe Dunkle Seelen: 71
- Schattenlevel: 8

PFAD DER SCHATTEN/BAYOU PARADIS

Ziele

- La Lame
- Summe Dunkle Seelen: 78
- Schattenlevel: 8
- Reich der Lebenden verdunkelt

Wo finde ich das letzte Teil von L'Éclipser?

Sie können nun den letzten Teil von L'Éclipser holen. Dafür müssen Sie zurück in die Schattenpfade. Nutzen Sie den Teddy, um zum Tempel der Prophezeiung zu springen. Von dort nehmen Sie einfach den Rückweg zu den Schattenpfaden – so ersparen Sie sich einen langen, mühsamen Weg.

Am Ausgang vom Tempel der Prophezeiung nach links gehen. Dort finden Sie ein Level-7-Tor, das La Lame verbirgt. Begeben Sie sich nun auf direktem Wege (Teddy) zurück zu Natty. Sobald das Ritual vollzogen ist, herrscht für den Rest des Spiels Dunkelheit, auch im Reich der Lebenden.

Die Dunkelheit ist über das Reich der Lebenden hereingebrochen – was nun?

Da Sie nun nur noch als Shadowman spielen, ist es an der Zeit, in Bayou Paradis die Seelen einzusammeln. Zwei finden Sie direkt in der Kapelle. Hüten Sie sich draußen vor den Hunden! Über den Feueraltar auf dem Friedhof kommen Sie an eine weitere Seele. Insgesamt sollten Sie sieben Seelen finden und einsam-



Die Echt-Formen sind – mal abgesehen vom Endgegner – die härtesten Gegner. Wenn Sie eines dieser Monster bezwungen haben, bleibt eine Seele zurück.

meln (eine in der Hütte bei den Krokodilen, eine im Schuppen hinter dem zweiten Seil, eine im Schiffswrack, eine in der Nähe der Brücke am Anfang des Levels).

ZWISCHENBILANZ ABSCHNITT 4:

Voodoo-Waffen: Asson, Baton, Flambeau, Marteau, Ensigne

Reich der Lebenden durch L'Éclipser verdunkelt

Toucher- und Marcher-Tätowierung

Poigne

Bayou Paradis	7/8
Marktore/Pfade der Schatten	4/4
Wüstes Land/Tempel des Lebens	12/13
Asyl: Tor	12/12
Asyl: Kathedrale	2/2
Tempel des Feuers	8/11
Asyl: Käfigpfade	11/11
Asyl: Spielzimmer	10/10
Tempel der Prophezeiung	12/13

Summe Dunkle Seelen:	78
Schattenlevel:	8

ABSCHNITT 5

TEMPEL DES BLUTES (NAGER)

Wie komme ich in den Tempel des Blutes?

Teleportieren Sie sich zum Tempel der Prophezeiung und gehen Sie von dort auf die Schattenpfade zurück. Dort müssen Sie auf das Holzpodest klettern. Hinter dem Level-8-Tor verbirgt sich der Tempel des Blutes.

Ich stehe an einer Rampe vor einem Lavasee. Was nun?

Aus diesem Raum gibt es vier Ausgänge: links und rechts des Eingangs je eine Tür in der Rampe und einen Weg hinter der Statue, die über einen Vorsprung erreichbar sind. Die Statuen müssen zunächst per Schalter abgesenkt werden.

Welchen Weg soll ich einschlagen?

Widmen Sie sich zunächst dem Weg hinter der linken Statue. Sie kommen in einen Raum mit einer Holzrampe und einem großen Rad, das über einen Schalter bewegt werden kann.

Ziele

- Nager-Tätowierung
- Summe Dunkle Seelen: 84
- Schattenlevel: 8

Wo geht es weiter?

Ich bin in einem großen Prüfungsraum mit einem Lavasee.

O.k., ich habe alle drei Prüfungsräume hinter mich gebracht.

Ich habe die Nager-Tätowierung.

Was ist mit den beiden restlichen Seelen?

Drücken Sie den Schalter so lange, bis die Öffnung rechts ist. Gehen Sie durch den Gang und schalten Sie die Blutfälle ein. Über die linke Öffnung kommen Sie dann an eine Seele.

Von dem Raum mit den beiden Blutfällen geht ein weiterer Weg ab. Betätigen Sie den Schalter (Seil) und holen Sie sich die Seele hinter dem Gang mit den Klingen. Da Sie die andere Seele in diesem Raum noch nicht erreichen können, müssen Sie zum Anfang zurück und den Weg über die rechte Statue wählen.

Dieser Raum ist U-förmig. Durch geschicktes Springen können Sie den Raum durchqueren. Ein Schalter in der Ecke setzt zwei Statuen in Bewegung, die den Weg zur Tür am Ende des Raumes freigeben. Um den folgenden Raum durchqueren zu können, müssen Sie sich an den Klingen vorbeihangeln. Es folgt noch ein weiterer Prüfungsraum, der per Seil überquert werden kann (der Schalter befindet sich am Ende des Ganges unten).

Zu Ihrer Linken sehen Sie jetzt heiße Kohlen, an deren Ende Sie eine Seele bekommen. Folgen Sie den Kohlen unter dem Raum hindurch, aus dem Sie gekommen sind. Sie landen jetzt in der Tätowierungshalle. Betätigen Sie alle fünf Schalter, um den Ring abzusenken. Vorsicht: Die Inseln in der Lava senken sich ab, wenn Sie darauf stehen – es ist also Eile geboten.

Jetzt können Sie drei weitere Seelen einsammeln: Eine direkt in der Haupthalle, eine hinter der linken Statue, die zuvor nicht erreichbar war (am Seil), und schließlich eine Seele in dem Prüfungsraum mit den Klingen an der Wand.

Die können Sie noch nicht erreichen, da Sie nicht über das Kalabasse verfügen. Sobald Sie Schattenlevel 9 haben, können Sie sich die Seelen holen.

RÜCKKEHR IN BEKANNTE LEVELS

Zurück im Tempel des Lebens – 1 Seele

Gehen Sie direkt zum Hintereingang und holen sich die Seele hinter dem Lavasee.

Zurück im Tempel des Feuers – 2 Seelen

Lassen Sie sich im Raum direkt hinter dem Prüfungsraum in die Lava fallen. Über diverse Schalter kommen Sie an die beiden Seelen, die vom Hauptraum des Tempels aus sichtbar sind.

Summe Dunkle Seelen: 87

ASYL: LAVADUKTE

Wie komme ich zu den Lavadukten?

Teleportieren Sie sich zum Tempel des Blutes. Gehen Sie dann zurück zu den Schattenpfaden. Das Level-7-Tor genau gegenüber führt zu den Lavadukten.

Ich bin an einer Art Fluß aus heißen Kohlen.

Folgen Sie dem Fluß. Sie kommen an einen Raum mit Kohlen. Vor sich sehen Sie zwei bewegliche Podeste, links biegt der Fluß ab. Gehen Sie hier zunächst geradeaus und am Ende nach rechts. Sammeln Sie die Dunkle Seele ein und entriegeln Sie die Tür. Benutzen Sie die Tür zunächst nicht, sondern kehren Sie zum Lavafluß zurück. Folgen Sie der Biegung. Auf der linken Seite befindet sich ein Schließpult, das zwei Luken entriegelt.

Ich bin an dem Schließpult.

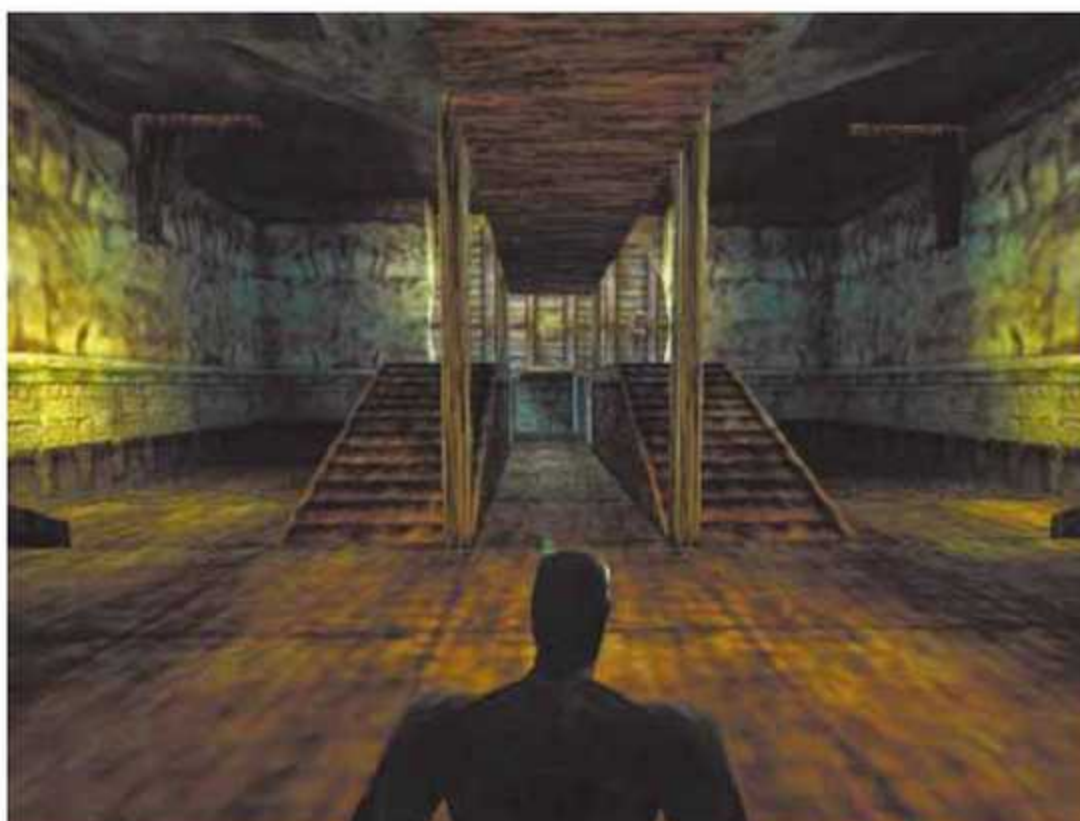
Hinter der linken Luke verbergen sich einige Goodies, durch die rechte gelangen Sie in einen Raum mit einer Seele. Auch hier sollten Sie der Übersicht halber zwar die Tür entriegeln, jedoch über den Schacht zum Lavafluß zurückkehren. Folgen Sie dem weiteren Verlauf des Flusses. Sie kommen in einen weiteren verschlossenen Raum mit Seele. Öffnen Sie die Tür. Genau gegenüber befindet sich der Raum, in dem Sie Ihre zweite Seele geholt haben, links führt eine Rampe zu einem Schalter.

Ziele

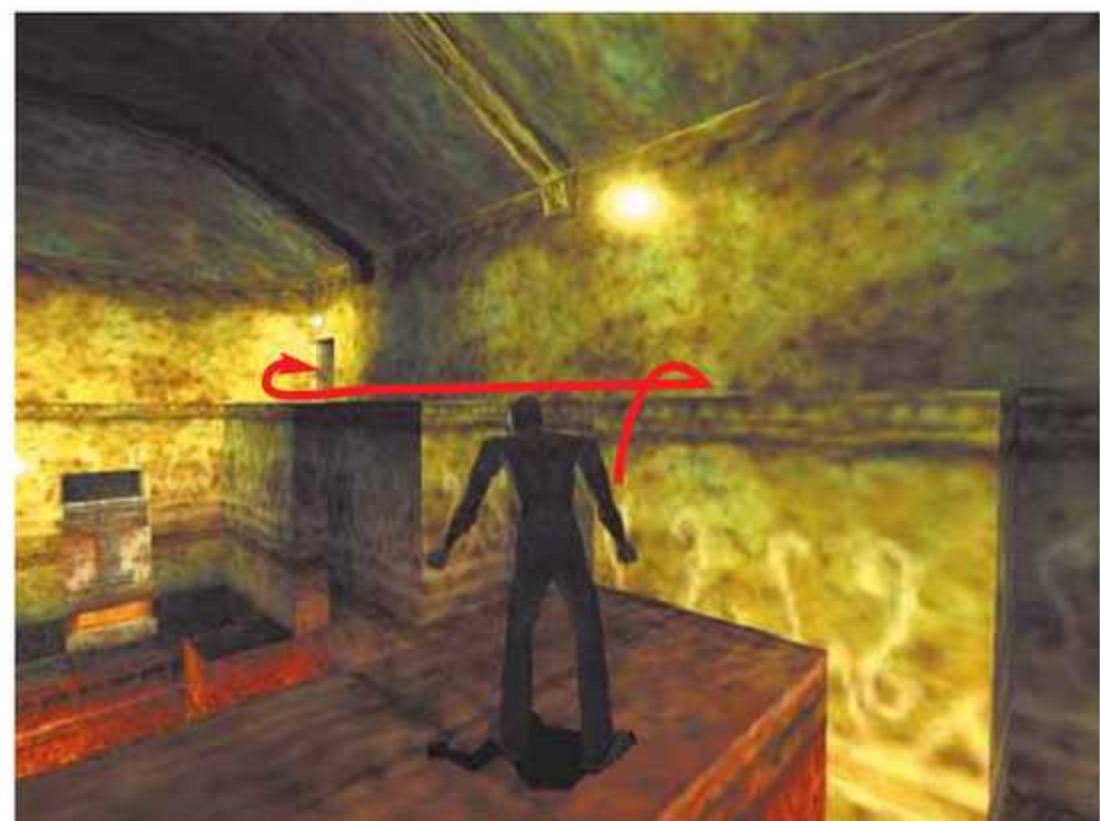
- Summe dunkle Seelen: 96
- Schattenlevel: 9

Dieser Schalter hat eine riesige Lavapumpe in Gang gesetzt.

Sie stehen nun am Rand des ersten (!) Lavabeckens. Es ist immens wichtig, daß Sie hier systematisch vorgehen, da sich viele Räume zum Verwechseln ähnlich sehen und man sich

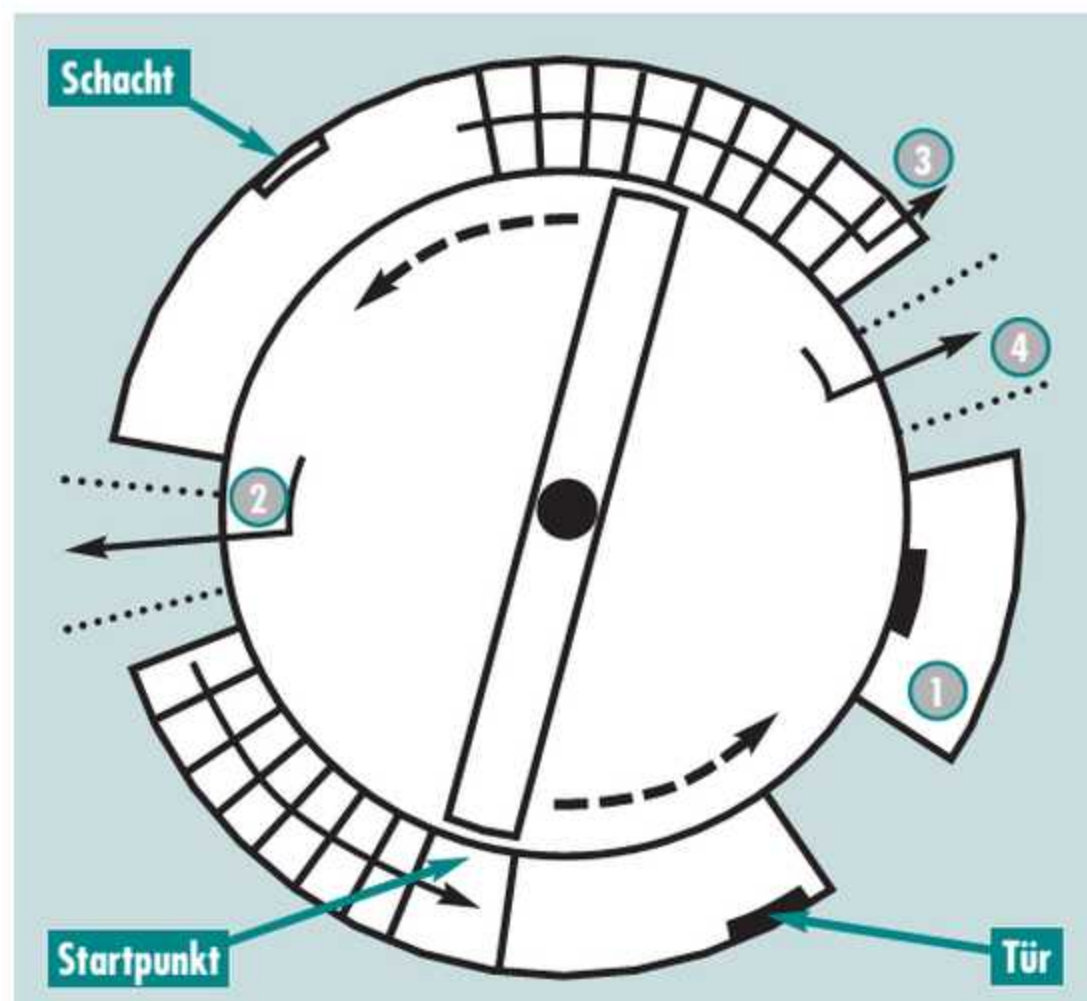


Am Rad drehen: Der Schalter direkt hinter Ihnen bewegt das große hölzerne Rad. Durch die Drehung können Sie die Öffnung der Luke bestimmen.



Tempel des Blutes: Im U-förmigen Prüfungsraum gibt es oben rechts einen Ausgang. Der Weg führt zum Level-9-Tor, das das Kalabasse verbirgt.

schnell verläuft. Auch die Tatsache, daß es in diesem Level zwei Lavabecken mit Pumpe gibt, verwirrt ungemein. Sehen Sie sich die Skizze an und folgen Sie den Anweisungen.



1. Seele in der nächsten Einbuchtung rechts holen.
2. Durch Öffnung in der Beckenwand tauchen – eine Dunkle Seele
3. Treppe runter. Sie kommen in einen Raum mit einer Rampe. Hüpfen Sie ganz nach oben, klettern Sie auf den Steg mit den rotierenden Stacheln und nehmen Sie am Ende den rechten Ausgang. Sie kommen an eine Seele auf einer Kiste, die von unten nicht erreichbar ist.
4. Durch die andere Öffnung im Becken tauchen. Geradeaus (nicht scharf links!) kommen Sie schließlich durch eine Schleuse in einen riesigen Lagerraum. Durch geschicktes Springen können Sie den Steg oberhalb des Raumes erreichen. Von dort aus rechts finden Sie eine weitere Seele. Auf der anderen Seite kommen Sie zur Lava zurück. Tauchen Sie dieses Mal nach rechts (von links sind Sie gekommen). Sie sind jetzt im zweiten Becken.

Ich bin im zweiten Lavabecken.

Tauchen Sie rechts bis zur nächsten Öffnung, die Sie an den Rand des zweiten Beckens führt. Ganz links finden Sie eine Seele. Gehen Sie nun wieder an der Treppe vorbei ganz nach rechts. Springen Sie in die Lava und tauchen Sie in den von hier aus gesehen zweiten Ausgang. Dort finden Sie die neunte und letzte Seele des Levels.

DER REST IN KÜRZE

Das Spiel ist zwar noch lange nicht zu Ende, aber von nun an können Sie das Spiel lösen oder nach allen Seelen suchen, um Schattenlevel 10 zu erlangen. Sie brauchen jetzt aus der Asyl: Unterstadt nur noch den dritten Wundspreizer.

ASYL: UNTERSTADT

Wo finde ich den letzten Wundspreizer?

Sie kommen nach einiger Zeit zu einer großen Turbine, die Sie mit Jacks Schlüssel in Gang setzen können. Springen Sie nach oben und nutzen Sie den obersten Ausgang. Sie kommen jetzt zu einer zweiten Turbine. Hier müssen Sie den zweiten Ausgang von oben nutzen. Der Schacht mit den rotierenden Stacheln führt zu einer Seele, der andere Weg direkt zum letzten Wundspreizer.



Kathedrale des Schmerzes: Jedem der fünf Serienmörder ist hier eine Halle gewidmet. Besuchen Sie zuerst Jack 2, um an das Tagebuch zu kommen.

Die Serienmörder

Im Reich der Lebenden gibt es drei Serienmörderlevels. Das Gefängnis (dort treiben gleich drei der Übeltäter ihr Unwesen), die Mordant Street in New York und die Londoner U-Bahn. Jeder dieser drei Levels führt über ein Tor zu Teilen des Maschinenblocks. Nach und nach müssen Sie die einzelnen Kolben deaktivieren, um durch die Maschine zum Endgegner zu gelangen.

Asyl: Kathedrale des Schmerzes

Benutzen Sie einen Wundspreizer an dem Torso von Jack the Ripper 2 (zweite Halle links). Gleich zu Beginn dieses Levels finden Sie Jacks Tagebuch mit den Kombinationen für alle vier Kolben. Nach Jack ist die Reihenfolge der Serienmörder völlig egal. Wenn Sie alle fünf erledigt haben, müssen Sie von den Käfigpfaden in den Maschinenblock fahren.

Was hat es mit den Akkumulatoren auf sich?

Die Akkumulatoren, die Sie in den Serienmörderlevels finden, öffnen die Vitrinen im Asyl: Spielzimmer und geben die mächtige Violator preis.

Der Endgegner

Für den finalen Kampf müssen Sie Ihr ganzes Können unter Beweis stellen. Weichen Sie den Projektilen so lange aus, bis diese verschwinden. Nach etlichen Treffern der voll aufgeladenen Shadowgun geht der Legion endlich zugrunde.

Florian Weidhase ■



Kathedrale des Schmerzes: Mit den Wundspreizern können Sie die Portale in die Welt der Lebenden öffnen, um sich dort den Serienmördern zu stellen.

SYSTEM SHOCK 2

Drücken Sie im Spiel die Tasten SHIFT und : (Doppelpunkt) gemeinsam und geben Sie dann die folgenden Codes ein:



Die stärkste schwere Waffe hat einen imposanten Schuß, der etwas an die BFG aus einem ID-Spiel erinnert.

psi_full	Die PSI-Energie wird komplett aufgefüllt
ubermensch	Die Statuswerte werden heraufgesetzt
add_pool	Man bekommt Punkte, um die Statuswerte zu verbessern
show_version	Zeigt die Version des Spiels an
toggle_inv	Schaltet das Inventory an/aus
cycle_ammo	Wechselt durch die verschiedenen Munitionsorten
toggle_compass	Kompaß aus-/ansetzen
query	Schaltet den Fragezeichen-Modus an/aus
split	Schaltet den Teilungs-Modus an/aus
shock_jump_player	Läßt den Spieler springen
look_cursor	Normaler Cursor-Modus
reload_gun	Alle Waffen werden nachgeladen

swap_guns	Wechselt primäre und sekundäre Waffe
wpn_setting_toggle	Ändert die Waffeneinstellungen
select_psipower	Öffnet den PSI-Auswahlbildschirm
equip_weapon	Waffe wird aktiviert
cycle_weapon	Nächste Waffe wird aktiviert
psi_power	Level 1-5 der PSI-Kräfte wird angewählt
open_mfd	Öffnet das MFD
stop_email	Stoppt die Wiedergabe der aktuellen E-Mail/Logdatei
clear_teleport	Löscht einen Teleportmarker
use_obj [Gegenstand]	Benutzt ein bestimmtes Objekt
msg_history	Öffnet das Nachrichtenfenster
play_unread_log	Spielt alle ungelesenen Logdateien ab
toggle_mouse	Ändert den Mausmodus
quicksave	Quicksave
quickload	Quickload
summon_obj [Gegenstand]	Bestimmten Gegenstand erschaffen (für [Gegenstand] kann ein Begriff aus dem untenstehenden Extrakasten verwendet werden)

Thorsten Waas ■



Von solchen Statuswerten träumt man immer dann, wenn man eine neue Waffe findet und sie wieder nicht verwenden kann, da man beispielsweise im Umgang mit schweren Waffen nicht erfahren genug ist. Mit diesen Cheat-Codes ist das kein Problem mehr.

LISTE DER GEGENSTÄNDE

Waffen:	AP Clip	Rumbler	Crew Card	Radi Barrel
Psi Amp	Timed Grenade	Delacroix	R and D Card	Stats Trainer
Wrench	EMP Grenade	Grub	Rec Crew Key	Tech Trainer
Pistol	Incend. Grenade	Swarm	Med Annex Key	Weapon Trainer
Shotgun	Prox. Grenade	Overlord	Cryo Card	PSI Trainer
Assault Rifle	Toxin Grenade	Greater Over.	Crew 2 Card	WormGoo
Laser Pistol	Small Prism	Arachnightmare		
EMP Rifle	Large Prism	Male Appar.	Unerforschte Gegenstände:	Chemikalien:
Electro Shock	Pellet Shot Box	Female Appar.	Monkey Brain	Chem #1 ist Fm Fermium
Green Launcher	Rifled Slug Box	CrewWoman	Rumbler Organ	Chem #2 ist V Vanadium
Stasis Field Generator		Invisible Arachnid	Grub Organ	Chem #3 ist Ga Gallium
Fusion Cannon	Spritzen:	Turret Rocket	Swarm Organ	Chem #4 ist Sb Antimony
Worm Launcher	Med Patch	CrewWoman	Mn. Over. Organ	Chem #5 ist Y Yttrium
Crystal Shard	Detox Patch	MaleCrew	Midwife Organ	Chem #6 ist Cu Copper
Viral Prolif	Road Patch Medical Kit			Chem #7 ist Cf Californium
	Psi Patch	Implantate:	Verschiedene Gegenstände:	Chem #8 ist Na Sodium
Rüstungen:	Psi Booster	Wide Machinery	Soda Can	Chem #9 ist Os Osmium
Light Armor	Speed Boost	BrownBoost	Chips	Chem #10 ist Ir Iridium
Medium Armor	Strength Boost	EndurBoost	Molec. Analyzer	Chem #11 ist As Arsenic
Heavy Armor	INT Boost	SwiftBoost	ICE Pick Recycle	Chem #12 ist Cs Cesium
Reflec. Armor	Gegner:	SmartBoost	1 Nanite	Chem #13 ist Hs Hassium
Vacc Suit	Blast Turret	WormBlood	5 Nanites	Chem #14 ist Tl Tellurium
Worm Skin	Laser Turret	WormHeart	10 Nanites	Chem #15 ist Mo Molybdenum
	Turret Slug Thrower		20 Nanites	Chem #16 ist Tc Technetium
Munition:	Protocol Droid	Codekarten:	Fusion Shot	Chem #17 ist Ra Radium
Standard Clip	Midwife	Med Card	EMP Shot	Chem #18 ist Ba Barium
HE Clip		Science Card	Explode Barrel	Chem #19 ist Se Selenium

TIPS & TRICKS

ROLLERCOASTER TYCOON

Eine Achterbahn sollte die folgenden Merkmale besitzen, um wirklich Massen von Besuchern anzuziehen:

Erregungsrate: Hoch
Intensitätsrate: Sehr hoch
Übelkeitsrate: Mittel

Von Juni bis August sollten Sie wegen des Ansturms der Besucher den Eintrittspreis für jede Attraktion um 50% erhöhen und den Eintrittspreis für den Park auf 40 Mark setzen. Von September bis Mai sollten Sie dann möglichst viel Werbung schalten, um mehr Besucher anzulocken. Die größte Wirkung hat hierbei die Werbung für den Park im allgemeinen.



Eine kleine Sitzcke wirkt sich sehr positiv auf die Parkwertung aus.

den Preis in der ersten Zeit ohne Probleme auf 15 Mark festsetzen. Die Besucher werden trotzdem Schlange stehen.

Eduard Diel ■

NEED FOR SPEED 4

Die Cheat-Codes für *Need for Speed 4: High Stakes* funktionieren nur, wenn man den Karrieremodus komplett durchgespielt hat oder als Fahrernamen für Spieler 1 „Prozac“ eingibt.

Die Cheat-Codes werden dann einfach im Hauptmenü eingegeben:

TRXX	Straßenwagen fahren (Arcade-Modus, xx durch eine Zahl von 00 bis 15 ersetzen)
ACAR, BCAR, CCAR	Bonuswagen freischalten
CARS	Alle Wagen freischalten
DCOP, ECOP, FCOP	Bonus-Polizeinheiten freischalten (Hot-Pursuit-Modus)
TRACKS	Alle Strecken freischalten
GOFAST	Schnellerer Wagen im Arcade-Modus
MONKEY	Verbesserte Automatik-Schaltung im Arcade-Modus
MOON	Geringere Schwerkraft im Arcade-Modus
MADLAND	Bessere Gegner im Arcade-Modus
SKYVIEW	Hubschrauber-Perspektive
BUY	Kostenlos Autos kaufen
UpX	Upgrade x, wobei x für eine Zahl von 0 bis 3 steht
GATES	Mehr Geld
ALLTIERS	Alle Rennen freischalten
OUTMYWAY	Ein Druck auf die Hupe läßt andere Autos crashen
RESETYA	Hupe versetzt Gegner zurück an den Start

Bei Geldnöten kann man sich mit diesem Trick behelfen: Liegt man während eines Knockout-Rennens an der ersten Stelle, drückt man im Pause-Modus einfach den Quit-Schalter. So muß man dann zwar den Circuit von vorne beginnen, erhält aber das Preisgeld für den ersten Rang.

Michael Häublein ■

STREETWARS - CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Bauen Sie Fabriken immer auf separaten Grundstücken, auf denen Sie keine Wohnhäuser errichten. Zum einen sparen Sie sich so die schalldichten Fenster, um die Mieter in der Nachbarschaft ruhig zu halten. Zum anderen können Ihre Arbeiter schnell von einer Fabrik zur anderen wechseln, und Bauaufträge werden schneller erfüllt.



Ein bißchen Vorausplanung kann einem in *Streetwars* viele Mieter-Beschwerden ersparen.

Überlegen Sie sich schon vor dem Kauf eines Grundstücks, was Sie auf dem Gelände errichten wollen. Einfache Wohnhäuser brauchen beispielsweise viel weniger Platz als Häuser für Level-5-Bürger. Auch Fabriken haben ganz andere Platzansprüche als normale Wohnhäuser.

Bauen Sie Ihr Krankenhaus nicht in die Mitte Ihrer Siedlung, sondern eher in die Richtung eines Gegners. So können Ihre Gangster schnell wieder verarztet werden, falls sie in der Hitze eines Gefechtes doch etwas zu stark verletzt werden. Bei größeren Karten lohnt es sich auch, in die Nähe jeder gegnerischen Siedlung ein Krankenhaus zu bauen.

Vor allem als Anfänger übersieht man leicht, daß man nicht alle Häuser auf den neuesten Stand bringen sollte. Denn sobald ein Haus einen neuen Level erreicht hat, kann es die Mieter der niedrigeren Levels nicht mehr „produzieren“.

Gilbert Schmied ■

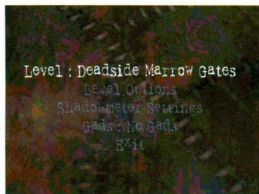
JAGGED ALLIANCE 2

Jagged Alliance 2 läßt sich mit einem Trick ganz leicht beenden, ohne daß man die Hauptstadt einnehmen muß. Dazu benötigt man einen guten Charakter und etwa 20.000 in bar. So gerüstet, marschieren Sie alleine in einen gegnerischen Sektor und ergib sich dort dem Gegner. Wenn alles klappt, wird einige Zeit nach der Gefangennahme eine Art Zwischensequenz eingeblendet, in der diese Figur von Deidrana und ihren Handlangern in einem Gefängnis östlich von Meduna verhört wird. Es ist hierbei egal, ob man die Wahrheit sagt oder nicht. Wenn nun Deidrana und Joe weg sind und Elliot ebenfalls verschwunden ist, marschieren Sie einfach aus dem Gefängnis heraus. In den Gebäuden in dem Sektor findet man seine Ausrüstung und einige Booster. Man verläßt nun den Sektor nach Osten, wartet dort ungefähr einen Tag und kehrt dann wieder in den Sektor zurück. Jetzt sind alle drei wieder dort. Man geht als erstes zu Joe und gibt ihm etwa 20.000, woraufhin er das Weiße sucht. Jetzt kann man Deidrana in aller Ruhe erledigen. Man muß nur Joe das Geld geben, da er sonst den Zug unterbricht und unseren Helden erschießt.

Stefan Eckhardt ■



SHADOWMAN



Wenn Sie die beiden Dateien ausgetauscht haben, haben Sie im Hauptmenü einen neuen Menüpunkt.

Um in *ShadowMan* den Cheatmodus zu aktivieren, müssen Sie die Datei DATA\SCRIPTS\MENUS\GERMAN\RELEASE.MSC durch die Datei DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH\DEBUG.MSC ersetzen. Wenn Sie nun während des Spiels die Taste ESC drücken, um das Hauptmenü aufzurufen, finden Sie einen neuen Menüpunkt. Hinter diesem versteckt sich ein neues Menü, mit dem Sie verschiedene Cheats aktivieren können.

Matthias Schmiedbauer ■

HEAVY GEAR 2

Die folgenden zwei Cheats werden in der Konsole eingegeben, die man mit der Tilde-Taste („~“) öffnet.

set camli

Gott-Modus mit absoluter Unverletzbarkeit

set mission

Die aktuelle Mission wird erfolgreich beendet.

Sven Killig ■

CLANS

Drücken Sie während eines Spiel die T-Taste für den Chatmodus und geben Sie dort die folgenden Cheat-Codes mit dem führenden/ein.

/godmode	Unverletzbarkeit
/nextlevel	Level erfolgreich beenden
/room #	Zum Raum # springen
/spawn #	Objekt # erschaffen (siehe Liste)
/moregold	100 Goldstücke
/tinymonsters	Verkleinerte Monster
/tinyplayers	Verkleinerte Spieler
/insanity	Gegner greifen sich gegenseitig an
/repeat	Letzten Cheat-Code wiederholen

Liste der mit „/spawn“ zu erschaffenden Gegenstände:

- /spawn 0 – Schwert +1
- /spawn 1 – Schwert +2
- /spawn 2 – Schwert +3
- /spawn 3 – Schwert +4
- /spawn 4 – Schwert +5
- /spawn 5 – Schild +1
- /spawn 6 – Schild +2
- /spawn 7 – Schild +3

- /spawn 8 – Schild +4
- /spawn 9 – Schild +5
- /spawn 10 – Ring der Beweglichkeit
- /spawn 11 – Ring des Feuers (+3 Feuermagie)
- /spawn 12 – Ring des Schwerts (+3 Schwert)
- /spawn 13 – Ring der Zerstörung (+3 Explosion)
- /spawn 14 – Ring der Axt (+3 Axt)
- /spawn 15 – Heiltrank
- /spawn 16 – Zaubertank
- /spawn 17 – Stärketank
- /spawn 18 – Zaubertank
- /spawn 19 – Lebenstrank
- /spawn 20 – Gift
- /spawn 21 – Schlüssel
- /spawn 22 – Schlüssel
- /spawn 23 – Schlüssel
- /spawn 24 – Schlüssel
- /spawn 25 – Schlüssel
- /spawn 26 – Schlüssel
- /spawn 27 – Axt +1
- /spawn 28 – Axt +2
- /spawn 29 – Axt +3
- /spawn 30 – Axt +4
- /spawn 31 – Axt +5
- /spawn 32 – Rüstung +1
- /spawn 33 – Rüstung +2
- /spawn 34 – Rüstung +3
- /spawn 35 – Rüstung +4
- /spawn 36 – Rüstung +5
- /spawn 37 – 10 Gold
- /spawn 38 – 15 Gold
- /spawn 39 – 20 Gold
- /spawn 40 – 25 Gold
- /spawn 41 – 30 Gold
- /spawn 42 – Goldbarren
- /spawn 43 – Goldbarren
- /spawn 44 – Goldbarren
- /spawn 45 – Rubin
- /spawn 46 – Edelstein
- /spawn 47 – Diamant
- /spawn 48 – Rubin-Halskette
- /spawn 49 – Perlen-Halskette
- /spawn 50 – Verwirrungsspruch Level 1
- /spawn 51 – Verwirrungsspruch Level 2
- /spawn 52 – Verwirrungsspruch Level 3
- /spawn 53 – Verwirrungsspruch Level 4
- /spawn 54 – Verwirrungsspruch Level 5
- /spawn 55 – Explosionsspruch Level 1
- /spawn 56 – Explosionsspruch Level 2
- /spawn 57 – Explosionsspruch Level 3
- /spawn 58 – Explosionsspruch Level 4
- /spawn 59 – Explosionsspruch Level 5
- /spawn 60 – Feuerball Level 1
- /spawn 61 – Feuerball Level 2
- /spawn 62 – Feuerball Level 3
- /spawn 63 – Feuerball Level 4
- /spawn 64 – Feuerball Level 5
- /spawn 65 – 1 Gold
- /spawn 66 – 2 Gold
- /spawn 67 – 3 Gold
- /spawn 68 – 4 Gold
- /spawn 69 – 5 Gold
- /spawn 70 – Meteorregenspruch Level 1
- /spawn 71 – Meteorregenspruch Level 2
- /spawn 72 – Meteorregenspruch Level 3
- /spawn 73 – Meteorregenspruch Level 4

SHORTIES

Alien versus Predator

Die folgenden Cheat-Codes werden in der Konsole eingegeben, die man mit der Tastenkombination ~ (Tilde) und F12 öffnen kann. Die einzelnen Codes werden mit der Enter-Taste bestätigt. Um die Cheat-Codes auch in der Vollversion nutzen zu können, muß der Savegame-Patch für Alien versus Predator installiert sein (siehe Cover-CD-ROM PC Games 9/99). Zusätzlich muß das Spiel dann mit dem Parameter -debug gestartet werden.

ALIENBOT:

Computergesteuertes Alien

FREAKOFTHENUVERSE:

Marine unverwundbar

GIMME_CHARGE:

Volle Energie (Predator)

GIVEALLWEAPONS:

Alle Waffen

GOD:

Unverwundbarkeit

LIGHT:

Spiel wird heller (kann mehrmals eingegeben werden)

MARINEBOT:

Computergesteuertes Marine

OBSERVER:

Unsichtbarkeit

PREDOBOT:

Computergesteuertes Predator

RIPLEY_WAS_HERE:

Bonus-Level

SHOWCOORDS:

Koordinaten anzeigen

SHOWFPS:

Framerate anzeigen

SKULLCOLLECTOR:

Predator unverwundbar

THEONEDeadlyCREATUREE-VERCREATED:

Alien unverwundbar

WINNEROFTHEGREATBATTLEOFTHENUVERSE:

Alien wird zum Xenomorph

Thorsten Winter ■

Half Life: Team Fortress Classic (V 1.0.13)

Wenn man die Systemzeit auf den 24. August (scheinbar der Geburtstag eines Programmierers) stellt, werden beim Spielen witzige Kommentare eingeblendet, und die Handgranaten fliegen als Geschenke durch die Gegend.

Christian Kasperbauer ■

SHORTIES

Star Trek - Birth of the Federation

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, muß man das Spiel mit dem Parameter -Mudd starten. Nachdem man ein neues Spiel ausgewählt oder ein altes eingeladen hat, kann man die folgenden Cheat-Codes verwenden:

F9: Erfindungen werden erforscht
F10: 10.000 Credits (mehrmals anwendbar)
F11: Man sieht alle Sterne des Heimatplaneten

Florian Reich

Drakan - Order of the Flame

Unbegrenzte Zauberkraft/Heiltränke bekommt man, wenn man das Inventar öffnet und einen Trank aus dem Inventar zieht (nicht fallen lassen!). Nun schließt man das Inventar wieder. Nachdem sich Rynn gedreht hat, öffnet man wieder das Inventar und man hat einen Trank mehr als vorher.

Man benötigt mindestens zwei Tränke einer Sorte, damit der Trick funktioniert. Derselbe Trick funktioniert auch mit Eis- und Feuerkristallen.

Sonja Thommes

Braveheart

Drücken Sie im 3D-Modus die ENTF-Taste. Im erschienenen Fenster können Sie die folgenden Cheat-Codes eintippen:

sesquipedalian: Cheats aktivieren
bannockburn: Alle Gegner töten
the five hundred: Eigene Leute töten
dresden: Alle Gebäude anzünden
steve reeves: Lauter starke Truppen
bucks fizz: Alle Truppen fliehen
bastille day: Alle Mauern brechen ein
haemorrhage: Blutmodus deaktivieren
killcam: Kameramann stirbt

Dirk Wehowsky

/spawn 74 - Meteorregenschirm Level 5
 /spawn 75 - Blitzspruch Level 1
 /spawn 76 - Blitzspruch Level 2
 /spawn 77 - Blitzspruch Level 3
 /spawn 78 - Blitzspruch Level 4
 /spawn 79 - Blitzspruch Level 6
 /spawn 80 - Extradleben

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

In der Datei sfbspc13.txt im Verzeichnis assets\specs\ sind die Daten für alle Waffen, Schilde, Motoren usw. der einzelnen in Starfleet Command zur Verfügung stehenden Raumschiffe abgespeichert. Diese Datei können Sie am leichtesten verändern, wenn Sie sie in die Tabellenkalkulation Excel einladen und später wieder als .txt-Datei speichern. Alternativ können Sie sie aber auch mit einem beliebigen Texteditor verändern, dann sollten Sie aber darauf achten, die vorgegebene Formatierung des Textes nicht zu verändern. In dieser Datei können Sie auch die anderen Eigenschaften der Schiffe verändern und zum Beispiel in beliebige Schiffe Tarnvorrichtungen oder Shuttles einbauen.

Bevor Sie Veränderungen an der Datei vornehmen, sollten Sie auf jeden Fall eine Sicherungskopie anlegen, damit Sie im Notfall wieder zu den originalen Einstellungen zurückkehren können. Als zweites müssen Sie den Schreibschutz der Datei entfernen, indem Sie sie mit der rechten Maustaste im Explorer anklicken und unter „Eigenschaften“ den Haken bei „Schreibgeschützt“ entfernen. Da das Programm teilweise sehr empfindlich auf Änderungen reagiert, sollten Sie jeweils nur eine Veränderung durchführen und dann im Spiel nachsehen, ob sie auch angenommen wurde.

Einige Tipps zum Verändern der Werte in der Datei: Die Stärke der Motoren versteckt sich hinter den Variablen R_L_Warp, C_Warp, Impulse, Apr, Battery.

Die Schilde kann man bei den Schiffen der Föderation bis auf etwa 2.000 heraufsetzen. Bei Klingonischen Schiffen muß man niedrigere Werte verwenden.

Bei den Waffengruppen können Sie nur die jeweiligen Waffe pro Gruppe ändern. Neue Gruppen können Sie nicht erstellen. Wenn Sie den jeweiligen „arc“ auf ALL ändern, kann die entsprechende Waffe in alle Richtungen feuern.

Die Tarnvorrichtung eines Schiffes aktivieren Sie, indem Sie hinter die Variable „Cloak num“ einen Wert angeben, der aussagt, wie viel Energie der Tarnvorgang verbraucht.

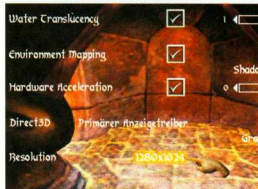
Shuttles werden mit einer „base value“ und einer „max value“ definiert. Die „base value“ muß dabei ein Drittel der „max value“ sein. Wenn Sie zum Beispiel die Werte 10 und 30 verwenden, können Sie im Spacedock 30 Shuttles in 10er-Packs einkaufen. Mit Hilfe der „launch rate“ können Sie einstellen, wie viele Shuttles das Schiff auf einmal verlassen können.

Jäger können Sie in ein Schiff bekommen, indem

Sie hinter „fighter 1 bis 4“ jeweils eine 6 schreiben. Jetzt haben Sie vier Jägerstaffeln mit jeweils 6 Jägern an Bord. Eine höhere Zahl als 6 läßt das Spiel abstürzen. Die Bewegungsmöglichkeiten werden mit den Variablen „turn mode“ und „move cost“ ausgedrückt. Für „turn mode“ empfiehlt sich AA und für „move cost“ .25.

Matthew Ortega

DUNGEON KEEPER 2



Wenn Sie in der Registrierung einige Werte abändern, können Sie im Spiel höhere Auflösungen auswählen.

Wenn man es leid ist, daß die in der Folterkammer bekehrten Monster plötzlich wieder auf Stufe 1 zurückfallen, sollte man mit Rededit den Wert „Transfer Creature ID“ unter HKEY_CURRENT_USER \ Software \ Bullfrog Productions Ltd \ Dungeon Keeper II \ Configuration \ Player auf „1“ setzen.

Um die Auflösung von Dungeon Keeper 2 auf Werte bis 1.600x1.200 erhöhen zu können, muß man mit Rededit die Werte „Res 1024*768 Enabled“ bis „Res 1600*1200 Enabled“ unter HKEY_CURRENT_USER \ Software \ Bullfrog Productions Ltd \ Dungeon Keeper II \ Configuration \ Video auf „1“ setzen. Beim nächsten Start von Dungeon Keeper 2 sind diese Auflösungen nun ebenfalls anwählbar. Leider sind die Hardwareanforderungen ab einer Auflösung von 1.024x768 enorm.

Konstantin Bonell

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR (DEMO)

Teamgod	Alle Teammitglieder sind unverwundbar
Avatargod	Nur Ihr Charakter ist unverwundbar
Explore	Schaltet die Missionsziele ab
Sfingerdiscount	Frischt den Munitionsvorrat wieder auf
stumpy	Tollpatschige Gegner
clodhopper	Vergrößert Hände und Füße
bignoggin	Große Köpfe
meganoggin	Noch größere Köpfe
turnpunchkick	Alle Charaktere werden in 2D dargestellt
1-900	Schweres Atmen
nobrainier	Schaltet die KI im Spiel ab
debugkeys	Debug-Modus

Armin Weber

MIGHT & MAGIC VII

Die wichtigsten Skills

Am Anfang ist die Fähigkeit „Boden“ wichtig, da man mit dieser einige gute Fernkampfsprüche lernen kann. Beim Zauberer sollte man so schnell wie möglich die Fähigkeit „Feuer“ steigern.

Wohl die wichtigste Eigenschaft ist aber „Fallen entschärfen“. Wenn Sie einen Dieb dabei haben, was Sie unbedingt sollten, können Sie ihn zum Fallen-Großmeister ausbilden, so daß er wirklich jede Falle entschärfen kann. Beim Druiden sollte man die Attribute „Feuer“ und „Alchimie“ steigern.

Die ideale Party

Der Zauberer ist das wichtigste Mitglied, da er Elementar- und Licht- bzw. Dunkelheit-Großmeister werden kann.

Das Gegenstück dazu ist der Ritter. Er kann einen Schaden von bis zu 100 Punkten austeilen. Auch sehr wichtig ist der Dieb. Bei richtiger Ausbildung wird auch er zu einer Kampfmachine.

Statt eines Klerikers nehmen Sie besser einen Druiden, da dieser sowohl Elementar- als auch Geistes-Magie beherrscht. Zusätzlich kann er noch schwarze Tränke brauen.

Die Höhle des Drachen

Den Drachen auf Emerald Island können Sie nicht töten, dazu sind Sie viel zu schwach. Laufen Sie deshalb um ihn herum, und sammeln Sie alle Gegenstände auf. Darunter ist auch ein Brief der vermißten Krieger.

Arcomage

Das Spiel im Spiel sollten Sie unbedingt beherrschen. Sie können damit in jeder Taverne kräftig Gold abstauben.

Außerdem können Sie eine Aufgabe annehmen, bei deren Beendigung Sie 100.000 Goldstücke sowie gute Ausrüstungsgegenstände erhalten.

Die besten Zaubersprüche

Sehr wichtig sind Feuerzauber wie Incinerate, Inferno und Feuerball. Die Sprüche Fly, Jump und Unsichtbarkeit der Luftgilde sollten Sie sich auch so bald wie möglich aneignen.

In der höchsten Gilde des Wassers in Evenmorn

Island finden Sie noch den hilfreichen Spruch „Lloyd's Beacon“. Die Gilde befindet sich im See in der Mitte der Insel.

Die Beförderung

Als Ritter müssen Sie das Spukhaus in den Barrow Downs ausmisten. Mit dem Zauberspruch „Feuerball“ sollte das kein Problem darstellen. Als Dieb müssen Sie eine Vase des Königs stehlen. Mit dem Zauberspruch „Unsichtbarkeit“ kommen Sie ohne Probleme an allen Wachen vorbei, ohne angegriffen zu werden. Achten Sie nur darauf, den Wachen nicht zu nahe zu kommen. Um den Druiden aufsteigen zu lassen, müssen Sie drei Steinkreise besuchen.

Der Zauberer muß einen Golem basteln, dessen Teile in Kisten über das ganze Land verteilt sind. Passen Sie aber auf, es gibt zwei Köpfe. Der leichter zu findende mit einer Delle macht Ihnen keine Freude.

Die weiteren Aufträge

In den meisten der folgenden Aufträge geht es darum, irgendwelche Gegenstände zu finden oder Hebel zu betätigen. Mit Hilfe des Unsichtbarkeits-Zauberspruchs können Sie oft direkten Kämpfen aus dem Weg gehen. Leider bekommen Sie dann aber auch keine Erfahrungspunkte, die Sie in den späteren Kämpfen dringend brauchen.

Die Lincoln

Die letzte Aufgabe hat es in sich. Wie für Might & Magic üblich, muß man wieder einmal gegen Außerirdische kämpfen. Im Meer versunken liegt ein Raumschiff, aus dem Sie einen Kontrollwürfel herausbringen müssen. Dieser wird von ethischen Kampfaboltern bewacht. Ausgerüstet mit Strahlenwaffen, machen Sie sich daran, diese Verteidigung zu durchbrechen. Sprechen Sie den „Tag des Schutzes“, die „Stunde der Kraft“ und den „Tag der Götter“ aus, bevor Sie sich in den Kampf mit diesen schweren Gegnern wagen. Vor allem die Strahlenwaffen und der „Incinerate“-Zauberspruch sollten hier eingesetzt werden. Sie müssen sich den Weg bis auf die Brücke freikämpfen, wo sich der Würfel befindet.

Sobald Sie den Würfel besorgt haben, haben Sie das Spiel endgültig gewonnen.

Alfred Wasser ■

SHORTIES

Dark Project: Der Meisterdieb - Cheats (v1.33)

Die folgenden Cheats funktionieren nur mit Version 1.33:

Levelsprung:

Man drückt im Spiel STRG + ALT + SHIFT + END, um zur nächsten Mission zu gelangen.

Geld-Bonus:

Öffnen Sie mit einem beliebigen Texteditor die Datei DARK.CFG im Dark Project-Hauptverzeichnis. Fügen Sie dort die Zeile CASH_BONUS XX ein. Von nun an erhalten Sie bei jedem Missionsstart eine Extrasumme Geld, wobei „XX“ für den Betrag zwischen 1 und 3.300 Goldstücken steht.

Startlevel:

Man kann den Ausgangslevel frei bestimmen, indem man in der Datei DARK.CFG mittels eines Texteditors die Zeile STARTING_MISSION # einträgt, wobei # für die Levelnummer steht. Danach startet man einfach ein neues Spiel und beginnt bei der gewünschten Mission.

Christian Bolesta ■

Drakan DEMO

Die folgenden Cheat-Codes werden im Talk-Modus eingegeben. Diesen aktiviert man durch das Drücken der Taste # bzw. \.

CHEAT:

Cheat-Modus aktivieren

SMEGHEAD:

Volle Lebensenergie

SANCTUARY:

Unverwundbarkeit

DEBUG ON:

Debug-Modus an

DEBUG OFF:

Debug-Modus aus

Kai Mensch ■

LISTE ALLER GILDEN

Name der Gilde	Initiate	Adept	Master	Paramount
Guild of Fire	Emerald Island	Harmondale	Tularean Forest	Mount Nighon
Guild of Air	Emerald Island	Harmondale	Tularean Forest	Celeste
Guild of Water	Harmondale	Tularean Forest	Bracada Desert	Evenmorn Islands
Guild of Earth	Harmondale	Tularean Forest	Stone City	The Pit
Guild of Spirit	Emerald Island	Harmondale	Dejya Moors	Erathia
Guild of Mind	Harmondale	Erathia	Tatalia	Avlee
Guild of Body	Emerald Island	Harmondale	Erathia	Avlee

Guild of Enlightenment: Celeste

Guild of Illumination: Bracada Desert

Guild of Night: The Pit

Guild of Twilight: Dejya Moors

Nils Klaper ■

LISTE DER EXPERTEN, MEISTER UND GROSSMEISTER

Eigenschaft	Expert	Master	Grandmaster
Fire	Treasurestone Home/Tularean Forest, Redding Residence/Tatalia	Temper Residence/Harmondale	Blayze's/Erathia
Water	Ravenhair Residence/Avlee, Whitecap Residence/Tularean Forest	Dusk's Home/Mount Nighon	Torrent's/Harmondale
Air	Windsong House/Tularean Forest, Stormeye's House/Tatalia	Greenstorm Residence/Avlee	Gayle's/Bracada Desert
Earth	Kern Residence/Harmondale, Welman Residence/Stone City	Stonewright Residence/Tularean Forest	Avalanche's/Deyja Moors
Spirit	Stillwater Residence/Harmondale, Riverstone House/Tatalia	Dreamwright Residence/Erathia	Benjamin's Home/Tularean Forest
Mind	Julian's Home/Erathia, Whitesky Residence/Mount Nighon	Featherwind Residence/Avlee	Bremen Residence/Tatalia
Body	Hillmen Residence/Harmondale, Heartsworn Home/Erathia	Brother Bombah's/Tatalia	Tempus' Home/Avlee
Dark	Nightcrawler Residence/Deyja Moors	Darkenmore Residence/The Pit	Throne Room/Castle Gloaming
Light	Lightsword Residence/Bracada Desert	Morningstar Residence/Celeste	Throne Room/Castle Lambert
Sword	Ravenhill Residence/Erathia, Arin Residence/Tatalia	Slicer's House/Deyja Moors	Chadric's House/Harmondale
Axe	Chadric's House/Harmondale, Deerhunter Residence/Avlee	Keenedge Residence/Stone City	Stonecleaver Residence/Tatalia
Staff	Withersmythe's Home/Harmondale, Hawthorne Residence/Mount Nighon	Pederton Residence/Bracada Desert	Jillian's House/Avlee
Spear	Holden Residence/Avlee, Greydawn Residence/Tatalia	Silverpoint Residence/Tularean Forest	Seline's House
Dagger	Ottin House/Tularean Forest, Smiling Jack's/Bracada Desert	Aznog's Place/Mount Nighon	Master Thief/The Erathian Sewer, Fis's House/Tatalia
Bow	Suretrail Home/Tularean Forest, Smiling Jack's/Bracada Desert	Lanshee's House/Mount Nighon	Mark Manor/Harmondale
Mace	Harvest Residence/Erathia, Thorinsons Residence/Stone City	Rothham's House/Tatalia	Felburn's House/Deyja Moors
Unarmed	Mist Manor/Harmondale, Stone House/Bracada Desert	Crane Residence/Evenmorn Islands	Nerri's House/Erathia
Leather	Withersmythe's House/Harmondale, Deerhunter Residence/Avlee	Neldon Residence/Mount Nighon	Miyon's Home/Tularean Forest
Chain	Biith Residence/Tularean Forest, Tricia's House/Tatalia	Infernon's House/Avlee	Nevermore Resid./Deyja Moors
Plate	Weldric's Home/Tatalia, Spark's House/Stone City	Forgewright Resid./Erathia	Brand's Home/Bracada Desert
Shield	Wolverton Residence/Erathia	Isram's House/Tatalia	Smithson Resid./Evenmorn Isl.
Dodge	Mist Manor/Harmondale, Stone House/Bracada Desert	Crane Residence/Evenmorn Islands	Wain Manor/Erathia
Disarm Trap	Fiddlebone Residence/Tularean Forest, Taren's House/Tatalia, Master Thief/The Erathian Sewer	Skinner's House/Harmondale	Silk's Home/Mount Nighon
Perception	Wieder Residence/Harmondale, Holden Residence/Avlee	Dotes Residence/Tularean Forest	Clearaye's Home/Deyja Moors
Merchant	Weather's House/Tularean Forest, Thain's House/Stone City	Caverhill Residence/Evenmorn Islands	Brigham's House/Bracada Desert
Learning	Applebee Manor/Bracada Desert, Putnam Residence/Deyja Moors	Anwyn Residence/Mount Nighon	Smithson Residence/Evenmorn Islands
Meditation	Wiseman Residence/Deyja Moors, Whitesky Residence/Mount Nighon	Lightsword Residence/Bracada Desert	Kaine's/Avlee
Body Building	Hollyfield Residence/Bracada Desert, Thorinson Residence/Stone City	Foestryke Residence/Deyja Moors	Evander's Home/Mount Nighon
Identify Item	Krewlen Residence/Harmondale, Hollis' Home/Mount Nighon	Bensons Residence/Bracada Desert	Blueswan Home/Tularean Forest
Repair Item	Krewlen Residence/Harmondale, Gizmo's/Stone City	Moore Residence/Tatalia	Gareth's Home/Erathia
Identify Monster	Black House/Tularean Forest, Hollis' Home/Mount Nighon	Swiftfoot's House/Avlee	Wieder Residence/Harmondale
Armsmaster	Botham's Home/Deyja Moors, Steele Residence/Tatalia	Brightspire Residence/Avlee	Lasiter's Home/Land of the Giants
Stealing	Skinner's House/Harmondale, Elmo's House/Mount Nighon, Master Thief/The Erathian Sewer	Shadowrunner's Home/Deyja Moors	Everil's House/Tatalia
Alchemy	Watershed Residence/Bracada Desert, Willowbark's House/Tularean Forest	Elzbe's House/Mount Nighon	Apple Residence/Avlee
Ancient Weapon	Hostel, Celeste/The Pit	Hostel, Celeste/The Pit	Throne Room/Castle Lambert, Throne Room/Castle Gloaming

Mehr Spielspaß durch Performance-Steigerung

Tuning-Tips

Höhere Auflösung in Command & Conquer 3 gefällig? Mehr Performance bei Drakan? Probleme mit Age of Empires 2? Unsere Tuning-Tips helfen Ihnen, bei diesen und anderen Fragen weiter.

AGE OF EMPIRES 2

Gibt es bei Age of Empires 2 versteckte Optionen?

Wie bei vielen anderen Spielen kann man Age of Empires 2 auch mit besonderen Optionen starten. Diese werden einfach in der Verknüpfung an die Kommandozeile angefügt.



Wie kann ich die Parameter einstellen?

Gehen Sie hierzu in die Eigenschaften der Verknüpfung von Age of Empires 2. Rechtsklicken Sie dazu auf die Verknüpfung und wählen Sie „Eigenschaften“ aus. In der Zeile „Ziel“ ergänzen Sie dann einfach den Eintrag um die gewünschte Option. Mehrere Parameter werden durch Leerzeichen getrennt. Die Schreibweise ist dabei egal.

Folgende Parameter stehen zur Verfügung:

NoStartup

Sehr nützlich, da das Spiel dann die Videosequenzen beim Start nicht abspielt.

800, 1024, 1280

Age of Empires 2 startet in der eingestellten Auflösung. Bei 1024 würde also die Auflösung 1.024x768 verwendet werden. Da diese Einstellungen auch im Spiel getroffen werden können, sind diese Parameter eigentlich unwichtig.

Mfill

Wenn Sie Probleme mit horizontalen Streifen und schwarzen Flächen haben, könnte diese Option Abhilfe schaffen.

NormalMouse

Es wird der Windows-Mauszeiger statt des Spiele-Mauszeigers verwendet.

NoSound

Schaltet die Soundeffekte, außer in Videos, ab.

NoTerrainSound

Schaltet die Umgebungsgeräusche ab.

NoMusic

Schaltet die Musik ab.

Msync

Versuchen Sie diese Option, wenn Sie Probleme mit einer Soundblaster AWE haben.

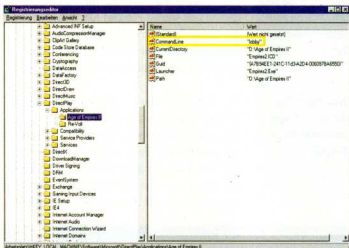
MidiMusic

Statt der Audiotracks von der Age of Empires 2-CD wird Midi-Musik gespielt.

Wie kann ich diese Parameter nutzen, wenn ich über die Internet Gaming Zone spiele?

Hierzu müssen Sie einen Eintrag in der Registry ändern. Seien Sie bei Änderungen an der Registry vorsichtig, da sie eine Menge Schaden anrichten können.

Starten Sie „regedit“, indem Sie auf Start/Ausführen klicken und dann regedit eingeben. Suchen Sie nun den Schlüssel Hkey_local_machine\Software\Microsoft\DirectPlay\Applications\Age of Empires II\CommandLine.



Tuning für Multiplayer-Könige: Einfach hier die gewünschten Optionen ergänzen und Ihrem Sieg entgegenfeiern.

Was bedeutet die Option „lobby“?

Diese Funktion wird für die Internet Gaming Zone benötigt und darf nicht entfernt werden. Ergänzen Sie einfach die Zeile durch Ihre Parameter. Zwischen jeder Option muß auch hier wieder ein Leerzeichen stehen.

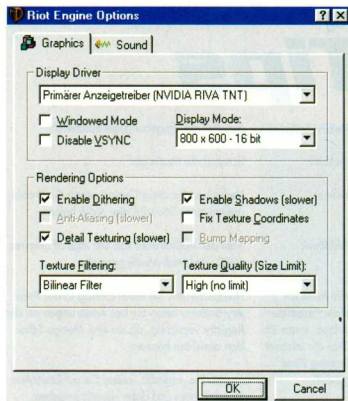
DRAKAN

Welche Möglichkeiten habe ich beim Engine-Setup?

Drakan bietet hier eine Vielzahl an Möglichkeiten, um das Spiel Ihren Wünschen anzupassen bzw. um mehr Performance oder eine bessere Optik herauszuholen.

Welche Optionen muß ich wählen, wenn ich eine bessere Grafik möchte?

Sie sollten, wenn möglich, einen 32-Bit-Anzeigemodus wählen. Weiterhin sollten Sie die Detail-Texturen und die Schatten aktivieren. Große Auswirkungen hat auch die Auswahl der Textur-Qualität. Um in den Genuß der bestmöglichen Grafik zu kommen, sollten Sie hier „High“ wählen.



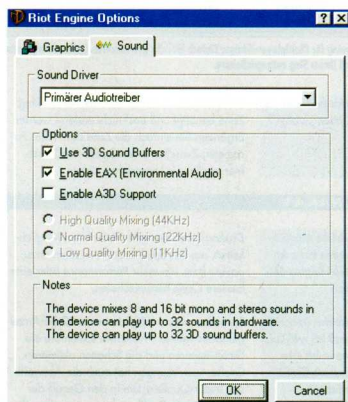
Ein Herz für Tuner: Von der Auflösung über Dithering bis zur Texturgröße ist alles einstellbar.

Was muß ich tun, um Drakan flüssiger spielen zu können.

Hier müssen Sie eigentlich genau das Gegenteil des letzten Punktes tun. Schalten Sie die Detail-Texturen und Schatten ab und wählen eine 16-Bit-Auflösung. Außerdem sollten Sie die Textur-Qualität verringern.

Was bedeuten die Einstellmöglichkeiten beim Sound?

Hier haben Sie die Möglichkeit, Drakan an Ihre Soundkarte anzupassen. Um in den Genuß von Raumklang zu kommen, sollten Sie die 3D-Sound-Buffer einschalten. Falls Sie eine Karte in Ihrem Rechner haben, die den EAX-Standard unterstützt (beispielsweise SB Live), sollten Sie die EAX-



Hörgenuß in 3D: Hier können Sie die Unterstützung für Ihre Soundkarte einstellen.

Welche Möglichkeiten habe ich im Optionsmenü von Drakan?

Welche Möglichkeiten gibt es sonst noch, um die Spielgeschwindigkeit oder die Grafikqualität zu verbessern?

Unterstützung selbstverständlich auch aktivieren. Besitzer von Soundhardware mit A3D-Chipsatz (zum Beispiel Terratec Xlerate) sollten wiederum die Unterstützung für diesen Standard einschalten. Sie sollten allerdings nie vergessen, daß all diese Funktionen ein wenig Performance kosten. Wenn Sie also schon ohne 3D-Sound Geschwindigkeitsprobleme haben, sollten Sie es sich zweimal überlegen, ob Ihnen der Sound dieses Opfer wert ist.

Eine der gravierendsten Einstellmöglichkeiten ist die maximale Nebeldistanz. Da hiermit Ihre Sichtweite bestimmt wird, wirkt sich diese Einstellung direkt auf die Spielgeschwindigkeit aus. Je weiter Sie sehen können, umso mehr müssen Prozessor und Grafikkarte leisten. Diesen Wert zu reduzieren, ist jedoch gefährlich, da Sie so Gegner zu spät sehen.

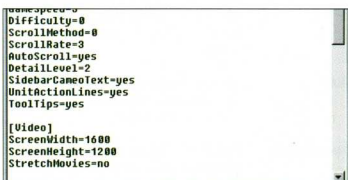


Wenn Sie den Echtzeitschatten beschränken, wird die Performance natürlich ansteigen, aber so verlieren Sie selbstverständlich bei der Grafik. Ebenfalls großen Einfluß auf Spielgeschwindigkeit und Optik hat das „Dynamische Licht“. Hier sollten Sie auch ein gesundes Mittelmaß für Ihren Geschmack finden.

C&C 3

Wie kann ich höhere Auflösungen wählen, als im Menü zur Auswahl stehen?

Hierzu müssen Sie nur in der Datei „sun.ini“ im Ordner des Spiels einen Eintrag ändern. Öffnen Sie hierzu die Datei mit dem Notepad (sollte bei einem Doppelklick automatisch geschehen). Nun suchen Sie folgende beiden Zeilen: „ScreenWidth“ und „ScreenHeight“. Tragen Sie hier einfach die gewünschte Auflösung ein.



Eine Frage der Auflösung: Einfach hier die gewünschten Werte eintragen.

DEMO-CD-ROM

(PC Games für DM 9,90)

PC-Games-CD-ROM

E-Games 11/99

DEMO-CD
Driver
Pharao
Prince of Persia 3D
Thandor

BONUS CD
Earth 2150
FreeSpace 2
Gorky 17
MiG Alley
Rayman 2
Septerra Core
Unter Schwarzer Flagge

VIDEOREPORTAGEN
Autobahn Raser 2
Gothic
Lara - Das neue Model
T-Day - Der Erstverkaufstag von C&C 3
ECTS - Messebericht

SPECIALS
MS Internet Explorer 5.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Gamespy
Lesereinsparungen
Feedback C&C 3
Veranstaltungskalender
GTA London 1961

BUGFIXES
Civilization Call to Power v1.2 (e)
Delta Force Update (euro)

INHALT

**Bei technischen Problemen
mit der Cover-CD-ROM und
Reklamationen wenden Sie
sich bitte an unsere Hotline:
09 11/2872180**

HIGHLIGHTS:



Prince of Persia 3D



Earth 2150

Dungeon Keeper 2 Bonus Packs
Dungeon Keeper 2 v1.51 von v1.50 (e)
Fly! v1.01.77 Beta (e)
Half-Life v1.0.1.3 von v1.0.1.1 (d)
Half-Life v1.0.1.3 von v1.0.0.9 (e)
Hidden and Dangerous v1.2 (us)
Jagged Alliance 2 v1.05 (e)
Might and Magic VII v1.1 (e)
Panzer General 3D v1.01 (d)
Panzer General 3D v1.02 (d)
Re-Volt Patch #1 (e)
Warzone 2100 v1.07 (e)
X - Beyond the Frontier v1.08 von v1.0 (d)
X - Beyond the Frontier v1.08 von v1.3 (d)

HARDWARE
3dfx Voodoo3 2000 3000 1.02.18
Asus Live für 3800 3.4
Asus Tweak Utility 2.03
Asus V3800 AGP Treiber 209 Beta 2
ATI Rage 128 Treiber 6.20 CD 29
Creative Labs 3D Blaster Banshee
Creative Labs 3D Blaster Banshee Treiberpaket
Elsa Erazor II 9x 4.11.01.0400-0011
Elsa Erazor III 9x 4.11.01.0200-0029
Entech PowerStrip 2.51.07
Matrox G400 OpenGL ICD Beta 1
Matrox Treiber Uninstaller
Matrox Treiber-Update G200 G400 5.25
RIO Port Audio Manager 2.0
VIA AGP Treiber 3.55 für MVP3 Motherboards

E-Games 11/99

PC-Games-CD-ROM

VOLLVERSION

(PC Games Plus für DM 19,80)

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

E-Games 11/99

STAR TREK™
**STARFLEET
ACADEMY™**
CADET
BRIEFING

E-Games 11/99

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY



Der PC-Games-Einkaufsführer

Monat für Monat exklusiv in PC Games: Die große Spiele-Marktübersicht – Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations), und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahme-spiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Ab 90%	Referenzklasse
Ab 80%	Oberklasse
Ab 70%	Gehobene Mittelklasse
Ab 50%	Mittelklasse
Unter 50%	Unterklasse

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde – Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau“ signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, daß er in den

folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

Warum wird abgewertet?

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß“ – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt“ aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele – kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur“ noch in die Gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozeß eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Mission-CD-ROMs** sind mit [Z] gekennzeichnet.

PC Games Hall of Fame

Die nach Meinung der Redaktion besten und/oder einflussreichsten Spiele der vergangenen Jahre:



1992
Bundesliga Manager Pro
Civilization
Falcon 3.0
Monkey Island 2
Ultima Underworld

1993
Comanche
Dune 2
Rebel Assault
Strike Commander
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle

1994
Anstöß
Colonization
Die Siedler
Magic Carpet
SimCity 2000

1995
Fußballmanager, Software 2000
Rundenstrategie, MicroProse
Komplett-Simulation, MicroProse
Adventure, LucasArts
3D-Rollenspiel, Origin

1995
Command & Conquer
FIFA Soccer 96
Jagged Alliance
WarCraft
Wing Commander 3

1996
Diablo
Die Siedler 2
Formula One Grand Prix 2
Tomb Raider
WarCraft 2

1997
Age of Empires
Dungeon Keeper
F1 Racing Simulation
Jedi Knight
MDK

1998
Anno 1602
Commandos
Dark Project: Der Meisterdieb
StarLife
StarCraft

Echtzeitstrategie, Westwood
Fußballsimulation, Electronic Arts
Rundenstrategie, Sir-tech
Echtzeitstrategie, Blizzard
Weltraum-Action, Origin

Action-Rollenspiel, Blizzard
Aufbaustrategie, Blue Byte
Formel-1-Sim, MicroProse
Action-Adventure, Core Design
Echtzeitstrategie, Blizzard

Echtzeitstrategie, Ensemble Studios
Echtzeitstrategie, Bullfrog
Formel-1-Simulation, Ubi Soft
3D-Action, LucasArts
Action, Shiny

Aufbaustrategie, Sunflowers
Echtzeittaktik, Pyro Studios
Action-Adv., Looking Glass
3D-Action, Valve
Echtzeitstrategie, Blizzard



Play the Games 2

Die Winterabende sind ausgebaut

Play the Games, eine der erfolgreichsten Spiele-Compilations des letzten Jahres, geht mit seinen bewährten Rezept in eine zweite Runde. Wie bereits im letzten Sommer veröffentlicht die drei Branchenriesen Electronic Arts, Eidos und Infogrames eine Spielsammlung, die auch einen hartgesottenen Spieler einige Monate beschäftigen könnte – sofern er die Spiele noch nicht besitzt. Bei 300.000 verkauften Einheiten von Play the Games war eine Wiederholung natürlich zu erwarten.



ten. 15 vergleichsweise junge Titel der unterschiedlichen Genres wurden für Play the Games 2 ausgesucht, Anfänger werden genauso bedient wie Profis. Die Titel im einzelnen: das nach wie vor empfehlenswerte Echtzeitstrategiespiel Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, die brillante Motorradsimulation Superbike World Championship, das Jump&Run Heart of Darkness, das Mafia-Strategiespiel Gangsters – Organisiertes Verbrechen, das mehrfach preisgekrönte Action-Adventure Tomb Raider II, die zivile Flugsimulation Flight Unlimited II, das Echtzeit-Strategiespiel Warhammer: Dark Omen, Gettysburg, das Actionspiel Future Cop: LAPD, die liebevoll ausgestattete Wirtschaftssimulation Herrscher der Meere, das Rennspiel V-Rally, die Kindersoftware Die Schlümpfe – Der Teletransporterschlund, die Wirtschaftssimulation Airline Tycoon, ein Livingsimilator mittelalterliches Action-Adventure Deathtrap Dungeon und das Fußballsimulation World League Soccer '98. Der für eine Budgetreihe vergleichsweise hohe Preis von 69 Mark relativiert sich durch die große Anzahl der Titel, deren überdurchschnittliche Qualität und die ungewöhnlich gute Ausstattung: Für jedes Spiel liegen der Schachtel gedruckte Handbücher bei, der Umweg über Word oder Acrobat ist also nicht notwendig. Parallel dazu wird das offizielle Lösungsbuch angeboten, das zum Preis von DM 19,95 immerhin 240 Farbscreen beiträgt.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

ACTION

Titel Kurzbeschreibung Hersteller Wertung Ausg.

Referenzklasse

Golden Eye (01)	Action-Adventure	Summit Software	91	10/99
Jack Knight	Action	Infogrames	89	12/98
Jack Knight: Masters of the Sin	Action	LucasArts	93	10/97
Pro Pinball: Big Top USA	Flipper	Empire Interactive	80	12/98
ShadowMan	Action-Adventure	Acclaim	80	10/99
The Hunt: The Monster	Action-Adventure	Looking Glass	94	10/99
Tomb Raider: The First Adventure	Action-Adventure	Core Design	94	10/97
Unreal	Action	Epic Games	92	09/98
Unreal Tournament	Action	Epic Games	92	09/98
Wing Commander Prodigy	Wingman-Action	Origin	90	09/98

Überklasse

Conflict: FreeSpace – The Great War	Action	Interspace	88	08/98
Descent 3	Action	Interspace	88	08/98
Descent: Sins of the Fathers	Action	Interspace	80	08/98
Gen: 3D – Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamics	89	07/98
Golden Eye 2	Action	Take 2 Interactive	90	08/98
King's Quest II: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
MicroWarrior 3	Action	Shiny Entertainment	82	07/99
Obsidian: A New Legend	Jump&Run	MicroProse	82	07/99
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	84	09/98
Pro Pinball: The Web	Flipper	Empire Interactive	80	10/98
Rebels: The Web	Action-Strategy	Redstorm Entertainment	88	11/98
Rebels: Academy Mission	Wingman-Action	Cyberlink	85	04/99
System Shock 2	Action-Adventure	Looking Glass	89	09/98
Turn 2: Seeds of Hell	Action	Accolade	83	02/99
Turn: Return to the Fall	Action	Ubisoft	83	08/99
Wargame	Wingman-Action	Sega	87	08/99
X-Wing Alliance	Wingman-Action	LucasArts	88	05/99

Gehobene Mittelklasse

Adictor: Pinball	Flipper	Electronic Arts	86	03/98
Balls of Steel	Flipper	GT Interactive	80	05/98
Balls of Steel: The Legend of the Goblet	Flipper	GT Interactive	80	05/98
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Sierra Interactive	82	07/98
Deathtrap Dungeon 2	Action-Adventure	Sierra Interactive	79	12/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Interspace	85	05/98
Die by the Sword: Act II	Action-Adventure	Interspace	78	01/99
Endless	Action-Adventure	Prologis	80	04/97
Endless: A New Legend	Action-Adventure	Prologis	82	04/98
Flipping Sluggo	Flipping Sluggo	Sierra Studios	79	11/98
Flipping Sluggo 2	Flipping Sluggo	Sierra Studios	74	02/98
G-Police	Wingman-Action	Prologis	80	05/98
Golden Eye: London 1969 (2)	Action	Take 2 Interactive	88	08/98
H.E.R.O.	Action	Infogrames	80	11/98
Heart of Darkness	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 2	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 3	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 4	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 5	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 6	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 7	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 8	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 9	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 10	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 11	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 12	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 13	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 14	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 15	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 16	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 17	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 18	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 19	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 20	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 21	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 22	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 23	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 24	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 25	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 26	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 27	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 28	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 29	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 30	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 31	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 32	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 33	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 34	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 35	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 36	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 37	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 38	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 39	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 40	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 41	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 42	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 43	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 44	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 45	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 46	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 47	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 48	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 49	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 50	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 51	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 52	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 53	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 54	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 55	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 56	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 57	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 58	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 59	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 60	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 61	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 62	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 63	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 64	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 65	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 66	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 67	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 68	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 69	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 70	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 71	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 72	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 73	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 74	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 75	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 76	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 77	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 78	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 79	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 80	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 81	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 82	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 83	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 84	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 85	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 86	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 87	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 88	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 89	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 90	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 91	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 92	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 93	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 94	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 95	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 96	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 97	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 98	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 99	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98
Heart of Darkness 100	Action-Adventure	Infogrames	84	04/98

Mittelklasse

Adictor: Pinball	Jump&Run	Sierra Interactive	81	04/99
A Bug's Life	Virtual Pinball	Electronic Arts	75	03/98
Adictor: Pinball 2	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 3	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 4	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 5	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 6	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 7	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 8	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 9	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 10	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 11	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 12	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 13	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 14	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 15	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 16	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 17	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 18	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 19	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 20	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 21	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 22	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 23	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 24	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 25	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 26	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 27	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 28	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 29	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 30	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 31	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 32	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 33	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 34	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 35	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 36	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 37	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 38	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 39	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 40	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 41	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 42	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 43	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 44	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 45	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 46	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 47	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 48	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 49	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 50	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 51	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 52	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 53	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 54	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 55	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 56	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 57	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 58	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 59	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 60	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 61	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 62	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 63	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 64	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 65	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 66	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 67	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 68	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 69	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 70	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 71	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 72	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 73	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 74	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 75	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 76	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 77	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 78	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 79	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 80	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 81	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 82	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 83	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 84	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 85	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 86	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 87	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 88	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 89	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 90	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 91	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 92	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 93	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 94	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 95	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 96	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 97	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 98	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 99	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 100	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 101	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 102	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 103	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 104	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 105	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 106	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 107	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 108	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 109	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 110	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 111	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 112	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 113	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 114	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 115	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 116	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 117	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 118	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 119	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 120	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 121	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 122	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 123	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 124	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 125	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 126	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 127	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 128	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 129	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 130	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 131	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 132	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 133	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 134	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 135	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 136	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 137	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 138	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 139	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 140	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 141	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 142	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 143	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 144	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 145	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 146	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 147	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 148	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 149	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 150	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 151	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 152	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 153	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 154	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 155	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 156	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 157	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 158	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 159	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 160	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 161	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 162	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 163	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 164	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 165	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 166	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 167	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 168	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 169	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 170	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 171	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 172	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 173	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 174	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 175	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 176	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 177	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 178	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 179	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 180	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 181	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 182	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 183	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 184	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 185	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 186	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 187	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 188	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 189	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 190	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 191	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 192	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 193	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 194	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 195	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 196	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 197	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 198	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 199	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 200	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 201	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 202	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 203	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 204	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 205	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 206	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 207	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 208	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 209	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 210	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 211	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 212	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 213	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 214	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 215	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 216	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 217	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 218	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 219	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 220	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 221	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 222	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 223	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 224	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 225	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 226	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 227	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 228	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 229	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 230	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 231	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 232	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 233	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 234	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 235	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 236	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 237	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 238	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 239	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 240	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 241	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 242	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 243	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 244	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 245	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 246	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 247	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 248	Flipper	Electronic Arts	77	03/98
Adictor: Pinball 249	Flipper	Electronic Arts	77	03/98

Ziel	Kurzbeschreibung	Herausforder	Wertung
The Last Fists of Shocked Helms	Adventure	Electronic Arts	86 11%
The Martian Chronicles	Adventure	PB	79 0%
Thompson	Adventure	Mancini	15 04%
Tinotopoli	Adventure	IT Entertainment	67 10%
Vikings	Adventure	PB	78 0%
Was ist der Würder von Taylor Francis?	Adventure	LacArts	73 07%
Yoda's Journey	Adventure	LacArts	67 06%
You Don't Die	Offbeat Simulation	Offbeat	70 0%
Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	85 10%
Need for Speed: Test Drive	Rennspiel	Electronic Arts	85 10%
NHL Ice Hockey	Accumulation	Electronic Arts	80 10%
Digby Stars 2	Angel-Simulation	Serra Sports	44 11%
NFL Quarterback League #5.9K	Gameplay-Simulation	Warner Interactive	58 05%
Wynne Grady and the NFL All Stars	Entscheidungssimulation	Warner Interactive	58 05%
World War II Strategy	Rennspiel	CIV	7 02%
World War II Strategy	Rennspiel	Testar	7 02%
WWF Wrestlingmania	Wrestling-Simulation	Ackam	58 10%

SPORT & RENN SPIELE

Referenzklasse				
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubisoft	95	01/99
RFA 99	Football-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Football-Simulation	EA Sports	94	06/99
Grand Prix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/99
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
NHL 99	Eischocky-Simulation	EA Sports	94	12/99
NHL 99: Simulation 99	Formel-1-Simulation	Ubisoft	94	12/99

Oberklasse			
SAF Precision Racing	Leaf-Simulation	Microsoft	\$7 000
Chickie Rally	Rally-Simulation	Codemasters	\$7 139
IBM RS 1000 RS Win Qualifier	Formula-Simulation	Microprose	\$7 199
GP 500	Motorrad-Simulation	Microprose	\$8 399
Grand Prix	Formel-1-Simulation	Microprose	\$8 949
Linea LS 1108 Linea	Goal-Game	Comcast	\$9 000
Linea LS 90	Goal-Game	Comcast	\$9 000
Madison NFL 90	Football-Simulation	Microprose	\$9 000
Madwin Madness	Penispong	Microsoft	\$9 000
Madwin's Madness	Motorrad-Simulation	Microsoft	\$9 000
New 2	Penispong	Microsoft	\$9 000
NBA Live 90	Basketball-Simulation	EA Sports	\$9 000
Need for Speed 3	Rennspiel	EA Sports	\$9 000
Need for Speed 4	Rennspiel	EA Sports	\$9 000
Need for Speed 4	Football-Simulation	EA Sports	\$9 000
Pen-Work	Penispong	Microsoft	\$9 000
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	EA Sports	\$9 000
Top Windy 90	Penispong	Microsoft	\$9 000

Gehobene Mittelklass

[illegible]

Mittelklasse

[illegible]

MSL	Kurschheimer	Horstner	Wurting
MSL 3.0	Gefährdungssimulation	Monte Carlo	67
NASCAR 1999 Edition	Monte Carlo	Pyperius	68
NASCAR RACING 2	NASCAR-Simulation	Pyperius	70
NASCAR Simulation	NASCAR-Simulation	Pyperius	69
NBA Full Court Press	Baseball-Simulation	Monte Carlo	68
NBA Full Court Press	Baseball-Simulation	Monte Carlo	73
NBA Inside Drive 2000	Baseball-Simulation	Monte Carlo	67
NBA Inside Drive 2000	Baseball-Simulation	Monte Carlo	67
Need for Speed 2	Electronic Arts	Electronic Arts	66
Need for Speed 2 Special Edition	Electronic Arts	Electronic Arts	66
NFS: Need for Speed	Electronic Arts	Electronic Arts	66
NFL Quarterback Club '96	Football-Simulation	EA Sports	71
NFL Quarterback Club '96	Football-Simulation	EA Sports	71
Oswald Soccer	Football-Simulation	Tecmo	65
Out of the Box	Football-Simulation	Colonysoft	72
PBA European Tour '96	EA Sports	EA Sports	80
PBA Tour '96	EA Sports	EA Sports	80
PBA Tour Pro	EA Sports	EA Sports	80
PBA Tour Pro	EA Sports	EA Sports	80
Power 11	Formel-1-Simulation	EA Interactive	69
Power 11	Formel-1-Simulation	EA Interactive	69
Powerade	Formel-1-Simulation	EA Interactive	68
Pro Y&Y Golf	Progr.	EA Interactive	68
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sony	63
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sony	63
Ran	Fußball-Simulation	Sony	63
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Sony	63
Samurai Warriors World Cup Football	Fußball-Simulation	Ubisoft	79
Samurai Warriors World Cup Football	Fußball-Simulation	Ubisoft	79
Scoring Table Cup Championship	Formel-1-Simulation	Scor	76
Scoring Table Cup Championship	Formel-1-Simulation	Scor	76
San Golf	Golf-Simulation	San Golf	66
San Golf	Golf-Simulation	San Golf	66
Speedway Racers	Progr.	Tecmo	73
Speedway Racers	Progr.	Tecmo	73
Star Wars: Episode I - Racer	Lichtschwert	LucasArts	68
Star Wars: Episode I - Racer	Lichtschwert	LucasArts	68
Shifter '96	Fußball-Simulation	Accurate	69
Shifter '96	Fußball-Simulation	Accurate	69
Test Drive 4	Accurate	Accurate	73
Test Drive 4	Accurate	Accurate	73
The Pro Golf	Golf-Simulation	Electronic Arts	76
The Pro Golf	Golf-Simulation	Electronic Arts	76
Triple Play '96	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71
Triple Play '96	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71
Virtual Karts	Kart-Simulation	MicroProse	71
Virtual Karts	Kart-Simulation	MicroProse	71
Virtual Soccer	Billard-Simulation	Progr.	79
Virtual Soccer	Billard-Simulation	Progr.	79
Win Baseball 2000	Baseball-Simulation	Progr.	80
Win Baseball 2000	Baseball-Simulation	Progr.	80
Win Golf 2000	Progr.	Progr.	79
Win Golf 2000	Progr.	Progr.	79
Win Golf 2000	Progr.	Progr.	79
Win Golf 2000	Progr.	Progr.	79

Unterklasse

[illegible]

STRATEGIE

Referenzklasse		
Age of Empires	Echtzeitstrategie	Endemio Studios
Age of Vikings: Entdeckung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Surfingbird
Android 2 Gold	Fußballmanagement	Ascaron
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood
Commandos	Einheits-/Taktik	Pyr Studios
Commandos: Im Auftrag der Ehre (2)	Echtzeit-/Taktik	Pyr Studios
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bulldog
Juggal Alliance 2	Rundenstrategie	Se-Teich
	Fußballmanagement	Stardock

Dark Project Gold

3D-Action ganz langsam

Dark Project –
Der Meisterdieb
ist eines der-
jenigen Spiele,
die trotz ihrer
herausragen-
den Qualität,
einer originel-
lern Spielidee
und einer atem-
beraubenden
Präsentation



Käufer finden. Möglicherweise war vielen Spielern die Kombination von First-Person-Perspektive und anspruchsvollen, mit Bedacht auszuführenden Aufgaben nicht ganz geheuer. Nur neun Monate nach dem Release findet sich *Dark Project* daher in der Premier Collection wieder, diesmal mit drei zusätzlichen Missionen und deshalb mit dem Untertitel „Gold“. Wie auch in der bisherigen Verkaufsversion geht es bei diesem Director's Cut darum, möglichst ohne Gewalt gegen bewachte Wertgegenstände zu stehlen. Das im Mittelalter angesiedelte Spiel konnte eine Spielspaßwertung von satten 92% für sich verbuchen und ist mit 49 Mark nicht zu teuer bezahlbar.

Star Wars: Jedi Knight

Auf Obi Wans Spuren

Ebenfalls auf der *Star Wars*-Welle soll die Neuauflage von *Star Wars: Jedi Knight* schwimmen. Obwohl das 3D-Action-Spiel fast zwei Jahre alt ist, gehört es immer noch zur Referenzklasse des Action-Genres. Dies liegt an der bislang unerreichten Atmosphäre, an den nach wie vor beeindruckenden Grafikeffekten und nicht zuletzt am intelligenten Gameplay. *Star Wars: Jedi Knight* liegt in der gleichen Preisklasse wie *Star*



Wars: X-Wing vs. The Fighter: Das Spiel kostet DM 29,95, zusammen mit der Zusatz-CD *Mysteries of the Sith* DM 49,95. Das Add-On enthält zusätzliche Levels, die durch ihre Größe und ihren Schwierigkeitsgrad die Spieldauer nahezu verdoppeln.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter

Weltraum-Action antik



Während gerade das Star Wars-Fieber nachläßt, und Star Wars Episode I – Racer und Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung ihre Käufer gefunden haben, legt Softgold nach. Mit Star Wars: X-Wing vs. Tie Fighter kommt ein echter Klassiker in die Läden zurück: das Spiel ist weit über

handelt sich um ein geradliniges Weltraum-Aktionsspiel, das für den Mehrspieler-Einsatz optimiert ist und den Einzelspieler dementsprechend wenig Spaß bereitet. Eine echte Kampagne mit Hintergrundgeschichte und mehreren Einsatztypen wurde erst vor 19 Monaten mit der Zusatz-CD *Balance of Power* nachgereicht. Die Neuauflage von *Star Wars: X-Wing vs. The Fighter* kostet nun 29,95 Mark, zu sammen mit *Balance of Power* 49,95 Mark. Zwar gibt es kaum Alternativen zum Weltraum-Aktionsspiel im Mehrspielereinsatz, dennoch ist der Preis für ein derart alles Spiel eindeutig zu hoch.

**Alone in
Dark**
Wild Wild West



Die giftigste Budgetreihe Green Pepper erhält mit dem Action-Adventure *Alone in the Dark 3* prominenten Zuwachs. Wie bereits bei den vorangegangenen Teilen der Trilogie geht es um den furchtlosen Geisterjäger Edward Carnby, der eher unfreiwillig durch verwunschene Villen und über Friedhöfe streift. Diesmal hat es ihn in die Wild-West-Geisterstadt Slaughter Gulch verschlagen, wo er Emily Hartwood aus den Fängen längst verstorbener Goldgräber und Cowboys rettet muß. Das weit über vier Jahre alte Programm gehört dank der überlegenen Technik und der zeitlosen Gruselatmosphäre noch immer nicht zum alten Eisen, der Preis von DM 12,95 ist daher durch-

Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

[illegible]



online

TODAY

Online-Banking

12 Seiten Tipps und Tricks

Internet-Aktien

So kaufen Sie richtig!

Billiger ins Netz

Die Folgen des Preiskriegs zwischen AOL, T-Online & Co.

Die schönsten Frauen

Misswahlen im Web – die Top-Adressen

Alles über DVD

Kino im PC – so läuft's

Miriam Pielhau
Das GIGA-Gesicht

Ein Tag im Leben
der NICOGIGA-
Moderatorin

**Extra für
Einsteiger**

**online
TODAY**

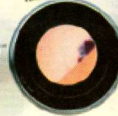
DIE NEUE EINGANGSKARTEN FÜR
E-Mail



Wissen, was Sie tun & wie Sie es tun können
dann macht's keine Probleme mehr

DAS MAGAZIN ZUM INTERNET
**@online
TODAY**

lehrt 10/99



Spiele
Drachens Donner (Win)
Garten Dances (Win)
Grafik Graf (Windows 95)
Killer 3D (Windows)
Killer 3D (Windows)
Killer 3D (Windows)
E-Mail
E-Mail 1.0 (Win)
E-Mail 1.0 (Win)
E-Mail 1.0 (Win)
E-Mail 1.0 (Win)
E-Mail 1.0 (Win)
E-Mail 1.0 (Win)

CompuServe **NEU!**
2000
100 Stunden gratis*
einen ganzen Monat lang testen!

Im Test

Online-Banken
Provider
Rechtschreib-
Software
Linux für
Einsteiger

1555

Surf-Tipps für Oktober



**Hier sehen Sie einen Internetzugang,
der richtig Spaß macht.**

A close-up portrait of Peter Molyneux, a man with short dark hair, looking directly at the camera with a slight smile. He is wearing a light-colored, possibly white, turtleneck sweater. The background is dark and out of focus.

Peter Molyneux,

Gamedesigner von Black & White,
zum Thema Original-Spiele:

Computerspiele stecken immer noch in den Kinderschuhen. Damit sie zum revolutionären Unterhaltungsmedium der Zukunft werden, muß sehr viel Zeit und Engagement in ihre Entwicklung investiert werden. Jede Raubkopie bedeutet, daß weniger Geld zur Verfügung steht, um revolutionär und innovativ zu sein. Spiele werden vielleicht günstiger, wenn sich die breite Masse mit ihnen beschäftigt - aber definitiv nicht, solange es Raubkopien gibt. Deshalb mein Appell:

Holt Euch

geniale
Originale!



Wer Raubkopien anfertigt, besitzt oder damit handelt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.

DESCRIPT

Was den leidenschaftlichen Computerspieler am meisten freut, sind Spiele mit einer stimmungsvollen Sounduntermalung. Natürlich kommt das besonders gut, wenn Lautstärke und Klang die Ereignisse auf dem Monitor gar trefflich unterstützen. Aus meiner Soundkarte verlaufen kinderarmdicke Kabel zu einem Verstärker. Leider erfreut solch ein Spektakel nicht immer die Nachbarn, welche sich nicht nur durch unruhiges Klopfen, sondern gelegentlich auch durch Ärger seitens des Vermieters bemerkbar machen. Ärger wird als störend empfunden und muß nicht sein! Wenn die lieben Nachbarn beschäftigt sind, haben sie andere Sorgen als die lächerlichen 140 db aus meinem Verstärker (Sony – die Geißel der Reihenhäuser). Beschäftige sie – und Du kannst in Ruhe spielen! Aufgrund der verbreiteten Ratten-Phobie sind die niedlichen Pelztierchen mit den entzückend nackten Schwänzchen die ideale GSG 9 eines jeden Mieters. Die pelzigen Freunds können problemlos und preiswert erworben werden und, an der richtigen Stelle zum Einsatz gebracht, sorgen sie für mehr Zündstoff als die glühenden Kabel Deines Verstärkers. Wer vor dieser Methode zurückschreckt, sollte sich eine Möglichkeit mit Katzenpfoten überlegen. Schon wenige Tropfen Baldrian versetzt die Schnur in wahre Liebesräusche. Entleere unter dem Schlafzimmerfenster Deiner wertigen Nachbarschaft ein kleines Fläschchen Baldrian (sicherheits-

halber eine große Flasche kaufen und eine lange Spur durch die Stadt bis vor das Fenster legen, damit auch wirklich viele dieser Mäusefresser erscheinen), und schon bald stellt sich ein Pussy-Orchester ein, gegen das die Posaunen von Jericho ein mildes Säuseln sind – von dem Krach aus Deinen Boxen redet keiner mehr! Liebe Kinder: Der Onkel hat hier natürlich nur einen Scherz gemacht. Das würde niemals so funktionieren! Weitere praktische Haushaltstips auf Anfrage.

Rainer Rosshirt

VORSCHLAG

Guten Tag, ich habe einige Verbesserungsvorschläge zu Ihrer PC Games. In den Reviews sollte in der Nähe des Wertungskastens auch noch ein Foto von der Verpackung des Spiels abgebildet werden, da sonst ein gezielter Kauf erschwert wird, denn meist gibt es sehr viele „Neuheiten“. Wenn das Layout der Packung noch nicht feststeht, würde ich eine graue Verpackung mit Fragezeichen empfehlen. Das war's schon.....sonst gefällt mir Ihr Magazin sehr gut. Ich würde mich über eine Antwort sehr freuen ...

Mit freundlichen Grüßen:

Jens M.

Dein Vorschlag klingt auf den ersten Blick gut. Leider nur auf den ersten. In der Praxis würden dann nur graue Verpackungen unsere Seiten verunzieren. Da wir die Spiele zu einem sehr frühen Zeitpunkt testen müssen (unsere Leser wollen rechtzeitig vorher informiert werden), sind so gut wie nie die Verpackungen schon fertig, von Handbüchern ganz zu schweigen. Oft ist es auch so, daß für Deutschland eine eigene Schachtel entworfen wird und das Original da wenig hilfreich wäre. Ich fürchte, Du wirst beim Spielekauf weiterhin auf den Titel achten müssen.

VORSTELLUNG

Hallo Raaaaiiner! Na, wie geht's meinem gequälten Lieblingxbriefkastenonkel? Um Dir das Kürzen zu ersparen, lasse ich das Schleimen und irgendwelche sonstigen Blödelereien jetzt weg. Weshalb ich Dir schreibe; Mich regt es auf, daß sich alle Leute

über Microsoft beklagen müssen? Linux „kann“ die Zukunft sein, ich hätte nichts dagegen, aber mal im Ernst: Gäbe es mehr Betriebssysteme wie Windows (ja ja, ist ja eigentlich kein „Richtiges“), dann würde das völlig neue Probleme aufwerfen. Als Beispiel: „Haste schon Tomb Raider X gespielt?“ - „Nee, Du weißt doch, ich hab BeOS, und da läuft das nicht. Aber hast Du schon das neue Schreibprogramm von Lotus?“ - „Nein, das läuft doch auf meinem OS/5 Beam nicht.“ So ungefähr dürfte es aussehen. Alles wäre so ungefähr mit allem inkompatibel, und alle würden sich dann aufregen, daß es so lange dauert, die Spiele für alle Systeme umzusetzen, bzw. wieso wieder andere OS-User im Vorteil sind. Schöne Sche****! Also, mir gefällt es jetzt besser, wenn ich ein OS habe (ja, Windows hat mehr als einen Bug, und ich hatte auch schon oft genug sinnlose Systemabstürze), auf dem wenigstens fast alles ohne große Probleme läuft. Microsoft ist weder fehlerfrei, noch sind alle Programme super, noch finde ich die (viel zu hohen) Preise in Ordnung, aber ich mag EIN Betriebssystem. Wenn irgendwann Linux so benutzerfreundlich (es kommt dem im Moment sehr nahe, habe selber Linux 6.1 installiert) ist wie Windows, und es auch so leicht konfigurierbar ist (kommt dem NICHT sehr nahe), dann werde ich auch zu Microsoft „ciao“ sagen. Aber bis dahin stehe ich zu Windows, auch wenn mich wohl 70% aller Computeruser dafür hassen werden. Würde mich freuen, wenn Du den Brief abdrucken lassen könntest, damit diese ewige Diskussion über die BfJS und so weiter endlich mal aufhört und ein etwas neueres (so neu ist es nicht, ich weiß!) Thema angeschnitten wird.

Mit freundlichen Grüßen

Ronald Vilbrand, Großheidorn

Ich gebe Dir ohne Wenn und Aber recht. Erst Windows macht es „Ottomaalverbraucher“ möglich, mit dem PC umzugehen, weil das Konfigurieren der Soft- und Hardware inzwischen auch von Laien zu bewerkstelligen ist. Die Industrie freut sich, weil sie nun an viel mehr Personen PCs verkaufen kann, und wir freuen uns, weil da-

durch die Preise für unser Lieblingsspielzeug unterhalb der Schmerzgrenze liegen. Mit Schaudern denke ich noch an die Zeiten, als ich für einen PC mit Grünmonitor, zwei Laufwerken (keine Festplatte!) und gewaltigen 1 MB Speicher stolze 1.900 deutsche Mark abdrücken mußte. Wenn ich mir nun weiter überlege, welche Rechenleistung ich heute für dasselbe Geld bekomme, kullern Freudentränen aus meinen Knopfläuglein. Und das ist auch nicht zuletzt das Verdienst von Herrn Gates, der so einen Massenmarkt erst möglich gemacht hat.

DUFTIG

Hi Rainer.

Die AXE VOODOO-Werbung in meiner PCG duftet nicht mehr! (Oder ist jetzt meine Nase taub?) Gibt es bald neue Duft-Werbung oder kriege ich Ersatz?

CU, Mic

Leider sind die Zeiten vorbei, in denen man immer einen frisch duftenden Wäschekorb hatte, indem man nur die PC Games darin lagerte. Das Frischeerlebnis der PC Games stieß leider nicht überall auf offene Nasen und ist in der Beliebtheitskala abgestunken. Ich fürchte, Du wirst Dir künftig ein Deo kaufen müssen, statt einfach nur die Games unter Deine Achseln zu reiben.

SCHWARZE GEDANKEN

Erst war es die Musik, Filme waren es schon lange, und jetzt noch länger Zeit sind es auch die Computerspiele: ein großer Markt! Wie ein geheimnisvolles Geisterwort surrt dieser Begriff durch von Geld vernebelten Köpfe grauer Schlupfträger, die Musik allenfalls von der Erkennungsmelodie ihres Handys und Computerspielen vom Weihnachtseinkauf für den Söhnemann kennen. Aber ein großer Markt bedeutet viel Geld! Wie kommt man an viel Geld? Indem viele Leute Dein Produkt kaufen! Wie bringst Du viele Leute dazu, Dein Produkt zu kaufen? Man redet ihnen ein, daß sie es unbedingt brauchen, daß sie „hip“ und „trendy“ sind, wenn sie es haben und zur großen, breiten Masse zufriedener Kunden gehören

Hard Rock & Metal

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 17. September am Kiosk!

HAMMER



DER NEUE HAMMER
**GRÖßER!
DICKER!
BESSER!**
**164 SEITEN
HARTE FAKTEN**

PLUS

- Type O Negative
- Queensrÿche
- Wacken Open Air
- Therapy?
- Moonspell
- Saxon
- Running Wild
- Great White
- Chris Cornell
- Coal Chamber
- My Dying Bride
- U.D.O.
- Helloween
- Riot
- Think About Mutation
- Running Wild

Die Metal-Troika

RAGE

HOTLINES

Acclaim	www.acclaim.de
089-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14 ^h -19 ^h
Activision	www.activision.de
0228-22 51 55	Mo-Sa 16 ^h -18 ^h (nicht an Feiertagen)
Art Department	www.artdepartment.de
0234-9 32 05 50	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
Ascaron	www.ascaron.de
05241-96 66 90	Mo-Fr 14 ^h -17 ^h
Attic	www.attic.de
07431-53 43 05	Mo-Fr 10 ^h -12 ^h , 13 ^h -18 ^h
Blue Byte	www.bluebyte.de
0208-4 50 29 29	Mo-Do 15 ^h -19 ^h , Fr 15 ^h -19 ^h
Cendant Software	www.cendantsoft.de
06103-99 40 40	Mo-Fr 9 ^h -19 ^h
Cryo	www.cryo-interactive.com
05241-95 35 39	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h , Sa 14 ^h -16 ^h
Disney Interactive	www.disney.de
069-66 56 85 55	Mo-Fr 11 ^h -19 ^h , Sa 14 ^h -19 ^h
Egmont Interactive	www.egmont.de
01805-25 83 83	Mo-Do 18 ^h -20 ^h
Eidos Interactive	www.eidos.de
01805-22 31 24	Mo-Fr 11 ^h -13 ^h , 14 ^h -18 ^h
Electronic Arts	www.ea.com
0190-57 23 33 (1)	24 Stunden am Tag
Empire	www.kochmedia.de
089-85 79 51 38	9 ^h -13 ^h Uhr
Greenwood	www.greenwood.de
0234-9 64 50 50	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
GT Interactive	www.gtinteractive.com
01805-25 43 91	Mo-Sa 15 ^h -20 ^h
Hasbro	www.hasbro.com
01805-20 21 50	Mo-Sa 15 ^h -20 ^h
Ikarion	www.ikarion.de
0241-4 70 15 20	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
Infogrames	www.infogrames.de
0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11 ^h -19 ^h
Innanics	www.innanics.de
0511-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15 ^h -18 ^h
Interactive Magic	www.interactivemagic.de
01805-22 11 26	Mo-Fr 17 ^h -20 ^h , Sa 14 ^h -17 ^h
Konami	www.konami.com
069-95 108 128	Mo-Fr 14 ^h -18 ^h
Magic Bytes	www.magic-bytes.de
05241-95 33 33	Mo-Fr 14 ^h -19 ^h
Mattel	www.mattelmedia.com
069-95 30 73 80	Mo-Fr 9 ^h -21 ^h
Max Design	
0043-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
MicroProse	www.microprose.de
01805-25 25 65	Mo-Fr 14 ^h -17 ^h
MicroSoft	www.microsoft.com/gamerysupport
01805-5 67 27 55	Mo-Fr 8 ^h -18 ^h
Mindscape	www.mindscape.com
0208-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15 ^h -18 ^h
Navigo	www.navigo.de
0035-32 47 31 51	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
NEO	www.neo.at
0043-16 07 40 80	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
Psygnosis	www.psygnosis.com
01805-21 44 33	Mo-Fr 15 ^h -20 ^h
Ravensburger	www.ravensburger.de
0751-86 19 44	Mo-Fr 16 ^h -19 ^h
Sega	www.sega.de
040-2 27 09 61	Mo-Fr 10 ^h -18 ^h
Software 2000	www.software2000.de
0190-57 20 00	Mo-Do 14 ^h -19 ^h , Fr 10 ^h -14 ^h
Sunflowers	www.sunflowers.de
0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11 ^h -19 ^h
Tako 2	www.tako2.de
0180-5 30 45 25	Mo-Fr 15 ^h -17 ^h
THQ	www.thq.de
02131-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15 ^h -18 ^h

TLC Tawi	www.learninggo.com
089-14 82 71 13	Mo-Fr 10 ^h -17 ^h
TopWare	www.topware.de
0621-48 28 66 33	Mo-Fr 14 ^h -18 ^h
Ubi Soft	www.ubisoft.de
0211-3 38 00 30	werktags 9 ^h -16 ^h
Virgin	www.virgininteractive.de
040-89703333	Mo-Do 15 ^h -20 ^h

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

¹⁹ Anfallende Gebühren: DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

Acclaim	13
AddCom	113
Adori	163
Alkermes Versand	10, 11
Amphora Detektschm	26
AVM Computersysteme	65
Bartelsmann	201
Blue Byte	91
Brinkmann Niemeyer	27
Call & Play	165
Comi	19
Compu	131
CompuNet Media AG	71, 150, 151, 190, 191, 192, 207, 209, 211, 213
Computer Profits	24, 25
Dell	21
Deut. Postbank	39
Deut. Spartenbankorganisation	15
Deutsche Telekom	45, 66, 67
Disney	63
Dt. Volks- u. Raiffeisenbanken	49
Electronic Arts	2, 3
Eidos	43, 147, 199
ELSA AG	276
Estimote City	59
Gamer's	143
GT Interactive	4, 107
Hasbro Interactive	75
Havas Interactive	30, 31, 37, 105
Infogrames	17, 84, 85, 215
Innanics	142
Interact	157
Intermedia	217
Joysoft	181
Koch Empire	81
Legu GmbH	57
MicroProse	275
MATV	275
MVF	265
MVG	269
NovasLogic	195
Okay Soft	183
One view	189
Philip Morris	61
Pirtek	183
Pra Concept	23
Ravensburger	95
Reemtsma GmbH	41
Saitrek	69, 71, 73
Seika Deutschland	197
Seamheiser	63
Star Trek	97
Swing	187
Tako 2	47, 100, 101, 176, 177
Talkline	149
Terra Tec	217
THQ	115, 145, 267
TLC	117, 119
T-Mobil	93
TopWare	139
Ubi Soft	79
UCON	203
Virgin	52, 53, 134, 135
Wall	167

werden. „Großer Markt“ bedeutet aber auch, daß alles, was nicht von diesen tumben, breiten Masse in mindestens sechsstelligen Mengen gekauft wird, unrentabel und daher es nicht wert ist, produziert zu werden. So fristen Adventurespiele schon längst ein vereinsamtes Dasein in den Jazzkellern der Spielebranche, während 3D-Shooter und Echtzeitstrategie mit großen Fernsehauftritten und „Musik zum Spiel“-Videoclips dem Schlipsträger die dollarförmigen Tränen in die Augen treiben. Sicher gibt es bald nicht nur einen SAT1 - „Hit-“ , sondern auch einen SAT1 - „Spielep der Woche“, um dem gelangweilten Großkonsumenten das Denken auch in diesem Bereich gänzlich abzunehmen und ihn in Scharen auf Spiele warten zu lassen, die zwar in keinsten Weise etwas Neues zu bieten haben, deren Name aber inzwischen selbst die verschüttete Oma schon irgendwoher kennt, da auch sie ständige Werbung zu diesem „Komma ant Konker“ gesehen hat. Innovative Ideen? Um Himmels willen - dafür zahlt doch keiner - am Ende müßte der Käufer anfangen zu denken. Und dann kauft er plötzlich auch nicht mehr brav Tomb Raider 1.53 und die BRAVO-Hits 2000, und rennt nicht mehr, wie es sich gehört, in den neuen US-Aktionnkall, sondern bildet sich am Ende sogar so etwas wie eine eigene Meinung, kommt vielleicht auf die Idee, daß es jenseits stupiden Mitglöppes auch noch Musik gibt, und daß es einmal Spiele gibt, die gut waren, weil sie wußten, eine fesselnde Idee toll umzusetzen und nicht, weil auf VIVA ein buntes Musikvideo dazu läuft. Aber hey, das wollen wir unserem Freund, dem Schlipsträger, doch nicht antun, oder? Kunst ist schon lange tot, Musik schon lange auf Wiederholen bekannter Jingles degradiert, Filme längst jeder Handlung beraubt, da diese die tollen Effekte stören würde - und jetzt endlich darf auch beim Umgang mit Computerspielen das Hirn auf STANDBY geschaltet werden. Gute Nacht - und frohes Dahinvegetieren!

Marcus Straßer

terspiele und Musik ist gar nicht verkehrt. Da die Ansprüche des Marktes immerzu gestiegen sind, kostet eine Produktion eines Titels inzwischen auch echt Kapital. Mit Kleingeld ist heute nichts mehr zu gewinnen. Wenn nennenswert Aktiv investiert werden, muß dieses Geld natürlich auch möglichst schnell wieder eingenommen werden, und das funktioniert nun einmal am besten, indem man sich am sogenannten Mainstream orientiert. Und schon sind wir so weit, daß in beiden Branchen Einheitsbrei serviert wird, wie Du sehr richtig erkannt hast. Niemand wird die Zukunft seiner Firma auf ein wackeliges, finanzielles Podest stellen, indem er einen Titel produziert, der vielleicht nicht vom Markt angenommen wird. Dann doch lieber Tomb Raider 99. Dein Problem sehe ich trotzdem nicht. Wenn mir der Mainstream in der Musikbranche nicht zugesagt sollte, finde ich doch trotzdem immer Produkte, die mein Wohlgefallen finden. Und wenn mein Geschmack weit abdriftet, habe ich bei Musik immer noch die Möglichkeit der kleinen, unabhängigen Labels. Bei Computerspielen darf ich dann auch nicht vor Shareware zurückschrecken. Insofern lustwandelst Du auch auf dem Holzweg, wenn Du meinst, daß der Markt nichts Neues mehr zu bieten hat. Du mußt nur etwas mehr Deine tieftraurigen Äuglein öffnen!

GEWALT

Servus Rainer, also Euer Magazin - ich weiß nicht, ob ich es vor mir selbst beantworten kann, noch länger das DA zu beziehen. Kommt doch neulich mein Freund vorbei und meint, daß in seiner PC Games auf der Seite 63 bei der Werbung von Abomination so ein komischer roter Fleck sei. Er meinte, da sei irgendein Mißgeschick beim Druck geschehen, weil sich der rote Fleck auch in meiner PC Games befand. Dann kam mir die Erleuchtung. Das soll Blut darstellen. Mein Freund sah die Sache eher gelassen und meinte, das sei nicht möglich, da es Blut nur in den Farben schwarz, lila und grün gebe. Ich dagegen war total geschockt

Dein Vergleich zwischen Compu-



wirkt

Ab sofort unverschlüsselt über Astra: Frequenz 11.612 GHz (horizontal). Fragen zum Empfang? 040 / 42 32 55 70.

SO ERREICHEN SIE UNS

Anschriff der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschriff des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb-net

VORSTAND

Christian Gellenpath (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Thomas Borovitskij (V.i.S.d.P.)
Stellvertreterin des Chefredakteurs:
Petra Maueröder
Berater der Chefredaktion:
Oliver Menne
Redaktion Deutschland:
Jürgen Melzer, Peter Kusenberg,
Rainer Rosshard, Andreas Sauerland,
Hansdi Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Boyer (Leitung), Bernd Halmann
Redaktion Cover-CD-ROM:
Jürgen Melzer
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Peter
Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seifert,
Andrea von der Ohe, Stefan
Weiß, Lars Geiger
Redaktionsassistent:
Marcus Esposito
Freie Mitarbeiter:
Derek delo Fuente (England),
Andreas Lober
Lektorat:
Michael Ploog, Margit Koch,
Birgit Bauer
Bildredaktion:
Albert Kraus
Layout:
Jutta Dittich-Hübner, Roland Gerhardt, Sabine Klier, Christina Sachse, Hans Strobel,
Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

Manuskripte und Programme:
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht:
Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenblätter sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenblätter erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenblättern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Inhaltsregister:
Das Inhaltsregister wird ohne Verwendung von Color zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 2872 - 143
Fax: +49 - 911 - 2872 - 241
E-Mail: carudolph@computec.de
Web: <http://www.computec.de>
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98
Anzeigenberatung (-Telefon)
Wolfgang Menne (-144)
Jens Klüver (-348)
Online-Werbeflächen
Susanne Schmeitl (-142)
Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140)
Anzeigenassistentin
Ina Schubert (-346)
Anzeigenmarketing
Monika Fleener (-345)
Assistent der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-141)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Strenzke (-141)

VERLAG

COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Clossmann
Werbung:
Martin Reimann, Sandra Wendorf,
Hans Fauth, Jeannette Haog
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-) Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzberg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: abo@pgv-salzberg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD OS 900,-
PC Games Plus OS 1.435,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
PC Games CD Plus Magazin
ISSN 0957-7810 1432-245x 0946-6304
VKZ J12782 B41783 883361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

PC ACTION

CRASH

N-ZONE

PC GAMES

PlayStation

MEGA FUN

SEGA

MCV

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IWW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 1999 284.951 Exemplare

von dieser unzensurierten Darstellung von Schmerz und Leid, und nachdem ich den Mokol mit einem schwarzen Lackstift aus meiner Zeitschrift getilgt hatte, erkannte auch mein Freund, daß es sich um Blut handeln mußte, wor geschockt von dieser Brutalität und riß die Seite aus seiner PC Games heraus. Wie könnt Ihr so etwas nur abdrucken. Meiner Meinung nach müßten auch Zeitschriften mit einer USK-Wertung versehen werden, damit solch explizite Gewaltdarstellung nicht in die Hände von Kindern gerät. Nachdem ich diesen Schock endlich nach langer psychiatrischer Behandlung überwunden hatte, wollte ich mir die PC Games zur seelischen Entspannung in Ruhe fertig durchschauen (besagte Seite 63 wurde natürlich zwischenzeitlich auf ärztliches Anraten hin entfernt).

Doch dann, der nächste Schock: Ich schaue mir gerade die PC Games Hall of Fame auf der Seite 244 an, da entdecke ich etwas Ungeheuerliches: die Abbildung der Schachtel von Half-Life. Das ist ja noch nicht so schlimm, aber nachdem ich meine Lupe zur Hand genommen hatte, bestätigten mir meine Augen den schrecklichen Verdacht, den ich hegte. Auf der Abbildung prangte doch tatsächlich der Schriftzug „US-Version“. Unfaßbar: Es ist schon beinahe erschreckend, wie fahrlässig Ihr da gehandelt habt. Wenn nun ein Kind diese Abbildung sieht, die Konsequenzen wären nicht auszudenken. Wie anfangs erwähnt, habe ich in Betracht gezogen, die Zeitschrift abzusetzen. Es würde mir eine zu große Verantwortung obliegen, wenn sich eine Zeitung, die sich mit solch brutalen Illustrationen schmückt, in meinem Haus befände. Aber da mir mein Psychiater zu weiterer Lektüre Eures Heftes und zu vielen weiteren Besuchen in seiner Praxis geraten hat, bin ich auf ärztlichen Rat hin wieder von einer Abbestellung des Abonnements abgesehen. Ich hoffe nur, ich habe richtig gehandelt.

Mit freundlichen Grüßen und der Hoffnung auf ein baldiges Gesehen von der Euch verursachten zerebralen Demencia.

Rainbird

Lieber Herr Rainbird,
Sie taten gut daran, die Pflege Ihres Gemütszustands einem Fachmann zu überlassen. Sprechen Sie ihn doch bitte auf die Behandlung „freudischer Fehlleiden“ an, die bei Ihnen leider in gefährlicher Intensität vorliegen. Aber die moderne Chemie bietet heutzutage auch Ihnen viele, bunte Möglichkeiten, mit diesem Manko zu leben. Besagter roter Fleck ist natürlich kein Blut (war hier der Wunsch der Vater des Gedanken?), sondern eine Sauerei, für die unser Layouter zur Verantwortung gezogen wurde. Himbeergelee hat nun wirklich nichts in einem Heft wie dem unseren verloren. Als Sie die Verpackung besagten Spieles mit der Lupe untersuchten, hätten Sie besser eine stärkere nehmen sollen. Sie erkannten nur die Großbuchstaben. Die Kleinen entgingen leider Ihrer geschätzten Aufmerksamkeit. US - wie kommen Sie darauf, daß dies ein Hinweis auf die (mir zittern schon die Hände bei der Vorstellung) böse, amerikanische Version sein sollte? Natürlich handelt es sich hierbei um „Unbedenkliche Software“. So gerne ich mich mit Ihnen unterhalte: Ich muß jetzt leider los, mir mein Glöcksbüchlein-Magazin kaufen.

MEINUNGEN & FRAGEN

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahnrede
Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

Terminkalender

Jeden Monat bei PC Games: die aktuelle Releaseliste mit den offiziellen Veröffentlichungsdaten der größten Spiele-Hits. Wer sich genauer informieren möchte, findet in den angegebenen Ausgaben ausführliche Preview-Berichte.

Titel	Kurzbeschreibung	Vertrieb	Entwickler	Preview in Ausgabe	Termin
Anstoss 3	Wirtschaftssimulation	Infogrames	Ascaron	7/99 8/99	November 99
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Koch Media	Devilx	9/99 10/99	Oktober 99
Black & White	Echtzeitspiel	Electronic Arts	Lionhead	08/98 11/98 2/99	1. Quartal 2000
Commandos 2	Echtzeitspiel	Eidos Interactive	Pyro Studios		2. Quartal 2000
Dark Project: Der Meisterdieb 2	Action-Adventure	Eidos Interactive	Looking Glass	7/99	1. Quartal 2000
Death Valley	Echtzeitspiel	Blockstar Multimedia	Spillman Software	7/99	1. Quartal 2000
Der Verkehrsgigant	Aufbauspiel	Infogrames	Jo Wood	6/99	November 99
Diaflo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	Blizzard	8/99	November 99
Earth 2150	3D-Echtzeitspiel	TopWare Interactive	EA Sports	11/98 6/99 10/99	September 99
FIFA 2000	Fußballsimulation	Electronic Arts	Squaresoft	7/99 8/99	4. Quartal 99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	THQ	LucasArts	6/98 8/99	November 99
Force Commander	Echtzeitspiel	Microsoft	Digital Anvil		4. Quartal 99
Freelancer	Weltraum-Action	Virgin/Interplay	Interplay	8/98 4/99	2. Quartal 2000
Giants	3D-Action	Havoc Interactive	MicroProse		4. Quartal 99
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Havoc Interactive	Massive Entertainment		3. Quartal 2000
Ground Control	3D-Echtzeitspiel	Take 2	DMA Design	8/99	Oktober 99
GTA 2	Action	Virgin/Interplay	Valve	7/99	4. Quartal 99
Half-Life 2	3D-Action	Havoc Interactive	Valve	7/99	November 99
Half-Life: Opposing Force	Adventure	THQ	LucasArts	8/99	November 99
Indiana Jones und der Tempel der Besten	Action-Adventure	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	6/99	August 99
Legacy of Kain: Soul Reaver	Rollenspiel	Infogrames	Amicus	8/98	4. Quartal 99
LWL	Basketball-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	November 99
NBA 2000	Aufbauspiel	Havoc Interactive	Impressions	7/99 9/99	4. Quartal 99
Pharos	3D-Action	Activision	Activision		4. Quartal 99
Quake 3 Arena	3D-Action	THQ	LucasArts		1. Quartal 2000
Star Wars Episode I: Obi Wan	3D-Action	Electronic Arts	Maxis	7/99	Oktober 99
The Sims	Aufbauspiel	Eidos Interactive	Core Design	9/99	November 99
Tomb Raider 4	Rollenspiel	Electronic Arts	Origin	4/98 6/98 3/99	November 99
Ultima 9: Ascension	3D-Action	GI Interactive	Legend	3/99	1. Quartal 2000
Unreal Tournament	Action-Adventure	GI Interactive	Legend	7/99	Oktober 99
Wheel of Time	Rennsimulation	MicroProse	Epic MegaGames	6/99	November 99
1937: Spirit of Speed	Strategie	Take 2	Activision	10/99	Oktober 99
Age of Wonders	Action-Strategie	Grimm Int.	Rebel Act Studios	9/99	1. Quartal 2000
Battlezone 2	Action-Adventure	Electronic Arts	EA Sports		Oktober 99
Black	Fußballmanager	Havoc Interactive	MicroProse		September 99
Bundesliga 2000 – Der Fußball Manager	Strategie	Eidos Interactive	ION Storm	7/98 4/99	Dezember 99
Dark Reign 2	Echtzeitspiel	Activision	Activision	7/99 10/99	Dezember 99
Darkstone	Rollenspiel	Electronic Arts	Dolphine	9/98	September 99
Deep Fighter	Action-Adventure	Ubi Soft	Criterion Studios		1. Quartal 2000
Der Cuo 2	Strategie	THQ	Neo		März 2000
Enemy Engaged: Comanche Hawk	Flugsimulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
Extreme Biker	Motorrad-Simulation	Havoc Interactive	Delius Studios		Oktober 99
Flight Unlimited 3	Flugsimulation	Eidos Interactive	Looking Glass		Oktober 99
FreeSpace 2	Weltraum-Action	Virgin/Interplay	Interplay		Oktober 99
Gabriel Knight 3	Adventure	Havoc Interactive	Sierra Studios		Oktober 99
Gorky 17	Rollenspiel	TopWare Interactive	TopWare Interactive	9/99	Dezember 99
GP 500	Motorrad-Simulation	Havoc Interactive	MicroProse		Oktober 99
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	Havoc Interactive	MicroProse		3. Quartal 99
Interstate '82	Action-Rennspiel	Activision	Activision	10/99	November 99
Klingon Academy	Weltraum-Action	Virgin/Interplay	Interplay		Oktober 99
Max Payne	3D-Action	Take 2	Remedy Entertainment	8/98 11/98	2. Quartal 2000
MDX 2	Action-Adventure	Virgin/Interplay	Bionore		1. Quartal 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Renn-Simulation	THQ	Synatic		2. Quartal 2000
Messiah	3D-Action	Virgin/Interplay	Shiny Entertainment	7/98	Dezember 99
Metal Fatigue	Echtzeitspiel	GI Interactive	Pygmalion	12/98 4/99	1. Quartal 2000
Microsoft International Fußball 2000	Fußballsimulation	Microsoft	Rage	9/99	Oktober 99
Motor Racing	Rennsimulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
Nascar 3	Rennsimulation	Havoc Interactive	Papyrus		September 99
No Fear Downhill Mountain Biking	Mountainbike-Rennspiel	Codemasters	Codemasters	7/99	4. Quartal 99
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Take 2	1/99	Oktober 99
Omikron	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive		Oktober 99
Panescape: Torment	Rollenspiel	Virgin/Interplay	Interplay	11/98 9/99	Dezember 99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	TLC	8/99 9/99	Oktober 99
Pro Pinball – Fantastic Journey	Flipper-Simulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
Rally Championship 99	Rennspiel	Ubi Soft	Ubi Soft	6/99	September 99
Rayman 2	3D-Action RPG	Ubi Soft	Ubi Soft		3. Quartal 99
Revenant	3D-Action RPG	Eidos Interactive	Cinematrix	10/99	Oktober 99
Rikio II	Strategie	MicroProse	MicroProse		November 99
Robo II	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive		Oktober 99
Septerra Core	Rollenspiel	Topware Interactive	Topware Interactive		September 99
Seven Kingdoms II	Strategie	Ubi Soft	Interactive Magic		September 99
Shadow Company	Echtzeitspiel	Ubi Soft	Interactive Magic	11/98	September 99
Simon the Sorcerer 3D	Adventure	MicroProse	HI Family		November 99
Spore Ops 2	Action-Strategie	Take 2	Take 2		Dezember 99
Spirit of Speed	Rennsimulation	Havoc Interactive	MicroProse		4. Quartal 99
Star Trek: Klingon Academy	Action	Virgin/Interplay	Interplay		November 99
Star Trek: Klingon Academy	Echtzeitspiel	Activision	Activision		1. Quartal 2000
Star Trek: Voyager – Elite Guard	3D-Action	Activision	Activision	7/99 9/99	2. Quartal 2000
Star Trek: Der Aufstieg	3D-Action	Activision	Activision		November 99
Star Trek: New Worlds	Strategie	Virgin/Interplay	Interplay		November 99
Superbikes 2	Sportssimulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	Oktober 99
Tk Kingdoms: Expansion Pack	Echtzeitspiel	GI Interactive	Cavedog		November 99
Tonic Trouble	Rennspiel	Ubi Soft	Ubi Soft	6/99	Oktober 99
Tony Hawk	Rollenspiel	Ubi Soft	Ubi Soft		Oktober 99
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive	2/99	Dezember 99
Vampire	Rollenspiel	Activision	Activision	4/99 7/99 10/99	1. Quartal 2000
X-COM Alliance	3D-Action	Havoc Interactive	MicroProse		4. Quartal 99

Schnappschuß des Monats



„Hallo, liebe Liebenden ...“

Chris Roberts, Digital Anvil,
u. a. Designer von Wing Commander

Wie in jeder Ausgabe suchen wir eine witzige Sprechblase für den Schnappschuß des Monats. Der Gewinner im Monat Oktober ist **Dirk Schmausser** aus **Hamburg**. Wenn Sie für unseren neuen Schnappschuß ebenfalls eine gute Idee haben und ein Paket mit vier aktuellen Spielen gewinnen möchten, so schreiben Sie Ihren Vorschlag für das rechte Bild auf eine Postkarte und senden diese an:

**COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games**

Stichwort:

Schnappschuß

Roonstraße 21

90429 Nürnberg

Oder senden Sie uns eine E-Mail an

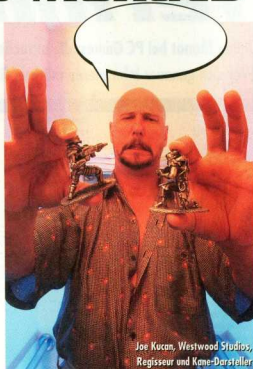
schnappschuss@pcgames.de

Und noch einfacher geht's per Telefon:

0190 - 59 58 59 (DM 1,21 / Minute).

Einsendeschluß:

15. Oktober 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Joe Kucan, Westwood Studios,
Regisseur und Kame-Darsteller

Vorschau

Die PC Games 12/99 erscheint am 3. November '99

GTA 2

100 % Spielspaß: Teil Eins ließ grafische Brillanz vollständig vermissen, schlug aber allein durch sein simpel-faszinierendes Konzept ganze Massen in den Bann. Verbrecherische Aufträge unter Zeitdruck, die Genauigkeit und Ruchlosigkeit erfordern,



stehen ab nächstem Monat wieder an. Wir sagen Ihnen im Test, was sich verändert hat, und ob erneut heiße Gewaltdiskussionen entbrennen werden.

Tomb Raider 4 - The last Revelation

Nachdem ihr Auftritt von nahezu jedem Cover der Medienwelt lächeln durfte, widmet sich die aparte Archäologin Lara endlich wieder der Wiege ihres Weltruhms, dem Computer. Die Erwartungen sind hoch wie nie – schließlich haben die Entwickler fühlbare Einschnitte im Gameplay angekündigt. Die Überraschung dabei: Sofern alles nach Plan läuft, können wir Ihnen schon in der kommenden Ausgabe den großangelegten Test präsentieren..



TIPS & TRICKS

Es bleibt dabei: PC Games liefert Ihnen dank eines ausgewählten Profi-Teams kompetente und aktuelle Lösungshilfen. In vier Wochen erwartet Sie darum bereits der zweite Teil zum *Age of Empires 2*-Ratgeber sowie Hilfen zum Komplexitätswunder *Homeworld*. Weitere Kandidaten für einen Platz auf den begehrten Seiten sind die siedelnden Amazonen aus dem Hause Blue Byte.

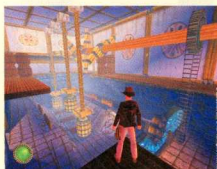
FIFA 2000

Bundesliga Stars 2000 war nett. Jetzt allerdings muß der Ableger das Feld zügig räumen: Der Platzhirsch kehrt zurück! FIFA 2000 ist fest



angekündigt für den nächsten Monat und wird wohl einmal mehr neue Standards in seinem Genre setzen. Ob dem tatsächlich so ist, verkünden wir selbstredend erst nach eingehenden Prüfungen.

Indiana Jones und der Turm von Babel



Lassen Sie uns hoffen, daß Indiana Jones, lange ver-

mißt – nie vergessen, zeitgleich mit Lara Croft in unseren Redaktionsräumen landet und für das heiß ersehnte Rennen Kopf an Kopf gerüstet ist. LucasArts hat sich jedenfalls mächtig ins Zeug gelegt, um grafisch wie spielerisch in der ersten Liga mitspielen zu können. Welches das stärkere Action-Geschehen ist, beantwortet entsprechend PC Games 12/99. DAS wird ein Duell!

FIM
WORLD CHAMPIONSHIPS

THE OFFICIAL
FIM WORLD ROAD RACING CHAMPIONSHIP
GRAND PRIX RACE SIMULATOR

500
GP

GP500



BAMES
ZINE
civild

88%
Die realistischste Motorrad-
Rennsimulation bis dato.

5
STARS

8,5 / 10
„Bester geht's nicht.
GP500 ist die perfekte
Simulation für Motorradfans.“

AWARD
BESTE
RACE
SIMULATION

9 / 10

„GP500“ ist ein Meilenstein einer
Motorsport-Simulation, derart
hochwertig auf dem Spielmarkt ist.

Du wirst Grips zwischen Deinen Ohren brauchen ...



... um das Ding zwischen Deinen Beinen kontrollieren zu können.

GP500 - Die offiziell von der FIM lizenzierte Simulation. Alle Strecken. Alle Fahrer. Alle Teams der 1998er Saison. Bändige eine 200-PS-Bestie und steuere Sie bei halsbrecherischen Geschwindigkeiten um die Kurven! Du sitzt am Steuer eines 500cc-Bikes - der am stärksten beschleunigenden und bremsenden Rennmaschine überhaupt - und forderst die Champs der Liga auf den interessantesten Rennstrecken heraus.

Helme, Rennkombis und Fahrstil der Gegner werden akkurat wiedergegeben. Alle Grand Prix-Strecken, Pläne, Szenarien und Anhöhen wurden originalgetreu nachgebildet. Sämtliche FIM-Regeln haben Gültigkeit, sämtliche Rennwarte und selbst die Tribüne sind dort, wo sie hingehören.

„Der Adrenalinschub, den ich beim Spielen hatte, ist mit 290km/h über eine echte Strecke zu heizen“

Kenny Roberts Jr. Team Suzuki



© 1999 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved.

MICRO PROSE

King of Sims!

PC CD-ROM

Na? Bisher zuviel bezahlt?

Diese Zeiten sind vorbei! Jetzt bekommen Sie Modem + Internetzugang zum Sparpreis!

Online gehen & sparen!
6 Pf/Minute – alles inklusive.

Internet von 0 bis z.
Das heißt Angebot von 0 bis z.



79,- DM

Unverbindl. Preisempfehlung

connect
EMPFEHLUNG
Heft 07/99

Laut connect 7/99 ist
TelDa.Net bei den
Internet Providern die Nr. 1
vor 35 anderen deutschen
Anbietern!
Fairness zahlt sich eben
immer aus!

Ab sofort erhältlich bei:
Atelco
Saturn
Brinkmann
Karstadt
SchauLand
ProMarkt
OTTO
Comteam
Red Zac
Real

und im gut sortierten Fachhandel

www.elsa.de



Zugreifen!

- Bestellen Sie direkt bei BestSurf!
- online unter www.bestsurf.de
- Bei Online-Bestellung über BestSurf erhalten Sie zusätzlich 12 Ausgaben des Online-Magazins com!online gratis!
- Per Telefon 01805/801901

com!online
DAS INTERNET-ONLINE-MAGAZIN

ELSA MicroLink 56k Internet für den kostenlosen TelDa.Net-Internetzugang

- Surfen rund um die Uhr für 6 Pf/Minute (alles inklusive)
- Keine Anmeldegebühr, keine Grundgebühr, kein Mindestumsatz
- Sie zahlen nur, wenn Sie online sind – es fallen nur Telefongebühren an
- bequeme Online-Anmeldung und kostenlose E-Mail-Adresse – Sie können sofort starten
- Faxe senden und empfangen mit 14.400 bit/s
- 24 Monate Laufzeit
- Für die Nutzung dieses Angebotes müssen Sie Kunde der Deutschen Telekom AG sein
- Ortsverbindungen nur mit 14.400 bit/s
- Internetverbindungen mit 56.000 bit/s nur über TelDa.Net oder mit 14.400 bit/s zu anderen Providern

ELSA

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · InfoLine +49-(0)241-606-5117 · Faxline +49-(0)241-606-5199